

Vol.86

東京ゲームショウ'98秋開催! 最新独占タイトル満載!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年10月23日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第24号通巻82号

電撃 プレイステーション

1998 10/23

PlayStation

電撃特報

定価 490YEN

サガフロンティアII

ときめきメモリアル
ドラマツルギーVol.3
旅立ちの詩
EVE The Lost One
機動戦士ガンダム
逆襲のシャア
ストリートファイター
ZERO3
モンスターファーム2

徹底攻略

スレイヤー大冒険
いただきストリート
ゴージャスギング
アドヴァンスV.G.2
板面ライター
御神楽少女探偵団

GoGoRPG

幻想水滸伝II
チョコボの不思議なダンジョン
マール王国の人形姫
テイルズオブファンタジア
エリカのアドリエ
「サウル」の秘密を暴く

メタルギアソリッド 最終攻略

2つのエンディングを徹底解析!
ガンシューティングモードの攻略法、さらに
“心霊写真”が撮れるスポット完全公開!!



全星系を巻き込む大戦が、
今、幕を開ける…。

オウバードフォースアフター

OWABIRDFORCE *After*

多数の惑星を有するエレミア星系には、いくつもの惑星国家が存在していた。

星系内部の惑星と外周部の惑星には、いっしょに大きな軌跡が生じていた。

互いの怨みを受ける惑星とそうでない惑星が混在し、遂に紛争にまで及んだのである。

とらけりえ1年、外惑星国家デトワ連邦共和国は、内惑星国家デュミナス王国への侵攻を開始した……。

シジメン事件より始まる紛争は2年に及び、遂にデュミナス解放軍は、母星デュミナス奪還に成功する。

だが、一部の人は知っていた。奇跡など存在しないことを……。

母星を失ったデュミナス解放軍を支援していたのは、星系内周部にある惑星国家の連合体であった。

しかし、内惑星連合の取り持つ和平調停式は国策不明艦隊に襲撃されてしまう。

宇宙は再び混沌の渦に飲み込まれようとしていた……。

10月22日 発売予定
¥5,800円(税別)

PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

バンダイエンターテインメント株式会社
03-3847-5090
電話番号はよく確かめて、おまちがえないようにしてください。
●本誌は22歳以上限定。販売年齢（12）未満の子供は購入できません。

バンダイの最新情報はこちら。
バンダイホームページ
http://www.bandai.co.jp/

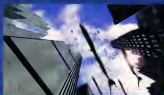
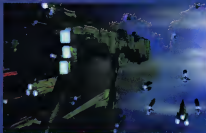
© BANDAI 1999

●価格はメーカー希望小売価格です。
●税別価格に、税別にお支払いください。
●中古・ヤフオクに出品されたものは保証ができません。
●本誌の有名人・アーティスト、キャラクターはあくまでも参考です。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区根岸2-4-7 111-0081

BANDAI

仕迫力のCGムービーが、壮大な物語を演出!



カイン・ディー (主人公)

オルクス統合宇宙軍大佐

物語の中心人物で、真下に描かれた
星を舞台にしている。本作は物語の
中でストーリーが、本質的に
は「デューン」で描かれている。描
き出しのシーン。



ゼール

オルクス統合宇宙軍大佐

超宇宙戦 (遠征) 作
主人公は物語の中心人物で、
本作に描かれている。



イルミスター

オルクス統合宇宙軍

自ら戦場へと参戦した
作中の主要人物。



ヘイワード

アマティス軍中尉



ジェガン

デュニナス王国軍連隊

連隊デューン軍団の連長



レオハン=トラスク

ラファリエス軍大佐



ブルーム

デトロイト市防衛隊隊長

前作より2年。

待望の3D艦隊シミュレーション 堂々出撃!

宇宙艦隊戦による戦いを完全3D空間で表現した本格派
戦術宇宙艦隊シミュレーション。前後左右に加えて
上下の立体宇宙空間の攻防をリアルに体験。50以上の
多様なマップ、機体美あふれるメカニック設定は戦艦50
艦以上・艦船機30機以上とボリューム感あふれる内容です。

宇宙空間を体験できる 3Dインターフェイス



スキルシステムにより 艦長・パイロットが成長する



ストーリーや戦況によって 変化する50以上の多様なマップ



3D艦隊シミュレーションゲーム【オーバードフォースアフター】



その風は、いくつもの



プレイステーション用RPG

10月22日発売

通常版 標準価格¥6,800(税抜) / 10大付録つき限定版 標準価格¥9,500(税抜)

火星

原作・脚本 = 広井王子





の時代を見守ってきた

物語

火曜物語 オフィシャルスターブック
好評発売中!! 本体価格1,300円 税別: アスキー

火曜物語 オフィシャルガイド
10月25日発売予定 価格未定 税別: アスキー

火曜物語～五月の花嫁～ 第1巻
原作: 広井王子 作画: むつとつとむ
好評発売中!! 予定 552円 税別: アスキー

ファミ通文庫・スベレストories
小坂屋・火曜物語 (仮)
著: 広井王子 イラスト: 水玉螢之丞
好評発売中!! 本体価格 540円 税別: アスキー

プレイステーション用コントローラ
ASCII Grip V
火曜物語対応セット 競争価格 3,600円(税別) 税別: アスキー

プレイステーションゲーム「火曜物語」
オリジナル・サウンドトラック
10月21日発売!! AYCM-523 ¥2,854 (Tax In) 税別: エース

プレイステーションゲーム「火曜物語」
キャラクターアルバム
11月21日発売!! AYCM-528 ¥2,854 (Tax In) 税別: エース

キャラクターデザイン: 水玉螢之丞





わたしのコスチューム
いけいと思うわい。
わっいイイと
何でも似合うのよね。

みんながライバル!
新登場! ファミリー型かけっこゲーム



アスレチック
アクションレース

グラニエ島! 大冒険

講談社 月刊「なかよし」
好評連載中!!

デュアルショック
アナログコントローラ対応

ふくやまけいこ先生
むきとうし!!

ついにタッチで
最大4人で対戦可能

カンタン操作

予約特典
ポストカードプレゼント

天空の神殿をめざせ!!

みんなでやろう! ワクワクスレチック!!

「グラニエ島!大冒険」は、個性豊かなキャラクターたちが速さを競う、コミカルなレースゲーム。
各ステージには、さまざまな障害が待ち構えています。ライバルをおさえて一番でゴールするランナーは?
年齢を問わず参加できる「超簡単操作」と「がんばりシステム」搭載! 子供から大人までみんなワイワイ楽しめる
「マルチプレイ対応」です。さあ、好みのランナーを選び空中都市にチャレンジだ!



98
10/15
発売予定

アサロフフロントロー対応
DUAL SHOCK 対応

標準価格: 5,800円(税別)

SHUWA
SYSTEM
CO., LTD.

株式会社 秀和システム

「D」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



御予算に応じて スパイ活動 請け負います。

株で勝負か、土地で守るか、
乗っ取りでいっきにカタをつけるか!!
あの白熱のマネーバトルが進化した!!



これが「DX億万長者ゲームII」の極秘情報だ!!

OKUMAN SECRET FILE

OKUMAN SECRET FILE 1
COMキャラ24人+α!

個性豊かなCOMキャラが、前作16人を上回る24人登場!個性たっぷりのセリフでゲームを盛り上げてくれるぞ!

OKUMAN SECRET FILE 2
変化するマップ!

豊富なバリエーションのマップの中には、切り離されたりする不思議なマップも用意されている!

OKUMAN SECRET FILE 3
ミニゲームモード搭載!

本編中にしかできなかったミニゲームが、单独で遊べる! 娯楽もののゲームが入っている、楽しめてこれはオクダ!

OKUMAN SECRET FILE 4
進行役は超有名人!

ゲームの進行役は、なんとあの「リカちゃん」だ! シリーズ初の豪華ナビはゲーム進行をスムーズにすぞ!

DX 億万長者 THE MONEY BATTLE ゲームII

NOW ON SALE

価格5,800円(税別)

ボードゲーム フレイ人数1~4人

人生ゲーム日本上陸30周年記念作品!!

「ボードゲームの神様」が「国民的ボードゲーム」を製作総指揮!!



TVゲーム
人生ゲーム
が売上
220万本!!



'98年
12月発売予定
5,800円(税別)
ボードゲーム/フレイ人数1~4人



東京ゲームショウ98秋

最新作の人生ゲームの最新作!!

最新作の人生ゲームの最新作!!

最新作の人生ゲームの最新作!!

最新作の人生ゲームの最新作!!

最新作の人生ゲームの最新作!!

最新作の人生ゲームの最新作!!

— おとりは文! —
タカラ

©TAKARA CO., LTD. 1998
株式会社タカラ 〒125-8503 東京都葛飾区南戸4-18-18
※「マーズ」は「PlayStation」の登録商標。このゲームは「PlayStation」の登録商標。このゲームは「PlayStation」の登録商標。

※価格は税別価格です。

たのしみは「タカラ」のホームページ
http://www.takarastory.com

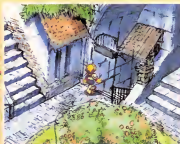
タカラのホームページ
http://www.takarastory.com

TAKARA

電撃特報

DENGEKI SCOOP

1



昨年夏に発売され、ミリオンヒットとなった『サガ フロ
ンティア』に、いよいよ待望の続編が登場!!
プレイヤーの数だけ「歴史」が生まれるフリーシナリオ、
デジタルからアナログへと変貌を遂げたグラフィック、
進化した「連携」が生み出す白熱のバトル……。
望みうる最高の進化と、毎回盛り込まれる斬新な要素。
8つめの『SaGa』にして、2つめの『フロンティア』。
『FF』と並ぶ、RPGのもう1つの究極がここにある!!

フリーシナリオが さらに進化!!

さまざまな視点から歴史を見るフリーシナリオ
(絵)の美しさを追求した究極のグラフィック
2つの進化を遂げて『SaGa』が帰ってくる!

S a G a F R O N T I E R ™ I I



サガ
フロンティア II

99年春予定
RPG

▶ 開発: スクウェア
▶ 対応: 対応機種未定



World

最先端技術による「2Dグラフィック」で彩られたファンタジー世界

T O W N

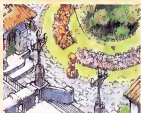
街

ゲームの舞台となるのは、誰もが街を使うことができるという正統派のファンタジー世界。そしてその世界の中には、数々の国や町、村などが存在している。全体的な世界観は統一されているとはいえず、のどかな田舎町や活気あふれる城下町など、場所によってそれぞれの町は様々な表情を見せてくれるのだ。ここでは、

そんな町の表情の数々を紹介していこう。それぞれの具体的な場所や名称、状況についてはまだ不明だが、全体的な雰囲気はつかめるはずだ。なお、100年もの長き「歴史」が描かれていく本作では、町で暮らす住民たちだけでなく、こうした町や国そのものの姿も移り変わっていく可能性もあるぞ。

城下町

▼城下町らしき町の一角。整備された建物や木々などから、非常に上品な印象を受ける。周囲に青緑されたディテールが、いっしょに出ている。



民家

▲民家の中の見聞もいろいろ。貴族の屋敷から下町までいろいろ。『セガ・シャドウ』では基本木造の建物売りではないが、ちゃんとお店も存在しているようだ。

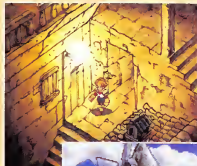


CGとしての技術ではなく絵(アート)を競える斬新なグラフィック

3D・CGで構築されていた前作『セガ フロンティア』とは違って『1』の世界はすべて手描きによる2Dグラフィックで表現。それも、繊細な色使いや、大胆な構図など、「手描き」ならではの魅力が完全に再現されている。実際のゲーム画面から、筆使いまでもが見て取れる究極の2Dグラフィックとなっているのだ。世の中に3D・CGのゲームがあふれかえり、もはや3Dであることが当たり前となってきた現在に、あらためて2Dグラフィックの魅力を再発見することができるはずだ。



開発原画



田舎町

►のどかな田舎町の田舎町。緑を基調にした色使いが、絵のテイラーズをからみ出しており、手いこととはまるくで独特な印象を受ける。どこにも城下の趣点になく、そんな田舎町。



のどかな村



牧場

▲何の気配もない。牧場らしき場所。上の田舎町に比べても景観が似ているので、同じ町の中にある可能性が高い。ここでは、両方、それに似た絵柄が採用されているようだ。

酒場

►ファンタジー世界ではどこにもありそうな、ややむかしの雰囲気のある、酒場といえは、『ロマンサ』では仲間を見つけたら、パーティーからはずしたりすることができるところだった。果たして今回は?

▲何の気配もない。牧場らしき場所。上の田舎町に比べても景観が似ているので、同じ町の中にある可能性が高い。ここでは、両方、それに似た絵柄が採用されているようだ。



ゲーム画面



▲開発用の原画が、そのままゲーム画面に、絵としての魅力をゲームに再現。

Battle

前作のシステムを継承しつつ、さらに進化!!



▲種のような武器で、敵に渾身の一拳を食わす!

RPGの要となる戦闘シーンは、基本的な部分は前作のシステムをほぼ継承。もちろん新システムの追加や細かな改良も施され、ますます楽しく、そして遊びやすく進化している。前作で大好評だった「連携」システムも、さらにパワーアップして登場するのだ。ここでは、その最新の戦闘画面と、その「II」での戦術のポイントを紹介。



もちろん戦闘回避も可能

▲モンスターの位置を避けて、コントリックを駆使して回避することもできる。

技のエフェクトもますます派手に!

▲超巨大な魔物の出現。どんな攻撃をしてくるのだろうか。



巨大モンスターも登場!!

ここまでわかった! 『サガフロII』のバトルシステム

●おなじみ「連携」がパワーアップ

前作で初登場した連携システムは、様々な条件によりパーティメンバーの技や属性がコンボのようにつながっていき、1つの大技となった時に強力なダメージを与えられるシステムだ。そんな戦闘の楽しみの1つでもあった連携システムが、本作ではさらにパワーアップして再登場。詳細についてはまだわかっていないが、さらにハマれる要素になることは間違いない。



▲連携を求めたときの同僚、即ち味方だ。

●シリーズ伝統! 「ひらめき」も進化

戦闘中、電球がピコンと光ってキャラが新しい技を発見する……。ロマサガ? から始まった、この「ひらめき」システムは、前作での最大の強みでもある。今回の『サガフロII』でももちろん存在となっているが、キャラが頻りに代わる本作では、果たしてひらめいた技の継承はどうなるのか? その辺に関する新システムがあるらしいのだが……!!



▲前作では、8つまで技や属性の発現が可能だった。

●パーティの最大メンバーは4人

一度に戦闘できるパーティメンバーの最大数は、4人までとなった。前作では最大5人だったのが1人減ってしまったが、その分技や属性などの派手な演出に期待できるだろう。また、前作のようなチーム編成はなくなり、1パーティのみの戦闘になる。メンバーは、イベント中に会話などで仲間にすることができるようだ。



▲1人のキャラがチームを構成するという前作。

硬派骨太 インタビュー

●「サガ フロンティアⅡ」プロデューサー
河津秋敏氏

スクウェア執行役員兼2フロダクションプロデューサー「サガ」シリーズの総指揮である。今回はプロデューサーとしての河津氏に話を聞いた。今でもプロデューサーを自称する。代表作「ファイナルファンタジーⅡ」「魔界王伝説」など。『サガ フロンティアⅡ』の制作に当たって、河津氏はどのような思いを抱いていたのか。

真のゲーム好きに アピールできる作品を作りたい

ついに発表された「サガ フロンティアⅡ」。しかし、まだまだその全貌は謎に包まれている。そこで、プロデューサーの河津氏に直撃インタビュー。気になるゲームの内容や、「Ⅱ」に対する意気込みを語ってもらったぞ!!

リアルな3D・CGだけが ゲーム画面じゃない

——前作とずいぶんグラフィックの印象が変わったようですが?

河津氏(以下、河): そうですね。今までのスクウェアの3Dリアル系とは違う、手描きの2Dというのをやってみたかったです。技術的には、前回はプリレンダーで背景を描いていたんですが、今回はこれを「手で描く」という作業に置き換えています。やってみた結果、これがPSで可能ということがわかってきましたので、この手法に決定しました。

——この手法を採用したのは、やはり「FF」シリーズと差別化をはかるためですか?

河: うーん、そうですね。前作は世界観が混在していたので、今回はオールドックスなファンタジーものをやろうと。それだったら、手描きでもいんじゃないかと思ったわけです。もちろん、「FF」とは変えたいという意識はあります。リアルな3D・CGだけがゲーム画面ではないですからね。

——今回、100年間の戦争という1つのシチュエーションに絞った理由は何でしょうか?

河: ゲーム内の時間をおる程度長くして、その中で「生きている」ものを描いてみたい

なと思ったからです。普通のRPGはプレイしていても、どのくらいの時間がゲーム内で経過しているのかよくわからないものが多いので、そこをわかるようにしたいなと。

——時間の流れを描いていくような? 河: だからといって、朝、昼、晩とリアルタイムに時間が流れるわけじゃないんですけどね(笑)。夜になったら寝るとか、そんなことをしたくてゲームをやっているわけじゃないです(笑)。ミクロ的な時間の流れはあまり出さないようにして、マクロ的な時間の流れをやってみようというのが狙いですね。

それぞれのイベントの中 に、主人公がいる

——今回のシステムは、おおまかな100年の歴史が決まっただけで、プレイしていくうちに小さなところを埋めていくそうですが、その辺について詳しく教えていただけますか?

河: うーん、詳しくはまだちょっと(笑)。きちんと説明するのは難しいんですが、主人公がいて、イベントをこなすというような形式ではなく、むしろ逆なんです。イベントの中に、主人公がいる感じですよ。

——難しいですね(笑)。「ロマサガⅡ」に近いということで、想像していたのは主人公が

亡くなった後、仲間の中から次の主人公を選ぶのかと思っていたのですが……。

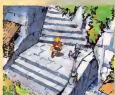
河: そうではないです。主人公はイベントの中にいて、プレイヤーはイベントを選んでいくといった感じになります。

——イベントがいくつかあって、イベントを選ぶと、そこに主人公がいて、プレイヤーは、その主人公で行動し、それが終わるとまた別のイベントを選ぶ、という感じですか?

河: そんな感じですね。選べるイベントは、その前にこなしたイベントによって変わっていきます。場合によっては、同じイベントを別の主人公でプレイしたりできるんです。

——ギョースターヴが生きている間でも、違う主人公になれるんですか?

河: ええ、なれますよ。でも、とりあえずゲームを立ち上げたときは、ギョースターヴが始めることになります。そうしないとワケがわからなくなります(笑)。最初はある程度、流れに沿ってやってもらうようになっています。もちろん、ずっと流れに沿ってプレイしても、いっこのころまでないですけどね(笑)。



『SaGa』シリーズの歩み

1991年12月15日発売

『原界塔士 Sa-Ga』



記念すべきシリーズ第1弾。人間、エスパー、モンスターなどから主人公を選んで、天界へと進む巨大な塔に挑む。この1作1層が1つの世界になっていることが新しかった。

1991年12月14日発売

『Sa-Ga2 秘宝伝説』



塔の塔を脱して再び出たものの世界を転る。世界に伝説をついたストーリー。新しい敵の姿や様々なモンスターに変身していく「変身システム」が特徴。好評を博した。

1991年11月19日発売

『時空の帯者 Sa-Ga3』



GBシリーズの先駆けにあたる作品。未来の世界から来た主人公たちが、異次元の古代世界を登るため冒険の旅に出る。好評だった変身システムも、パワーアップして登場。

1991年1月28日発売

『ロマンシング サ・ガ』



ハードをSFCに移植したシリーズ第1弾。異世界の皇子や姫との恋愛など、8人の主人公がそれぞれの目的のために旅に出る。遠大な冒険が展開が面白い。フリーシナリオが特徴。

1991年12月10日発売

『ロマンシング サ・ガ2』



バレンス公国という1つの国を舞台に、人々、仕え、結婚、結婚。異世界の皇子や姫との恋愛など、8人の主人公がそれぞれの目的のために旅に出る。遠大な冒険が展開が面白い。フリーシナリオが特徴。

1991年11月11日発売

『ロマンシング サ・ガ3』



皇帝やプリンセスなど、8人のキャラから主人公を選択。運命の子を産む巨大な冒険に巻き込まれる。それぞれのキャラは異なる個性があり、ストーリーの大局は同じだった。

1991年7月1日発売

『サガ フロンティア』



ハードをPSに移植した第1弾。妖術やロボットなどが存在する世界で、7人のキャラがそれぞれの目的のために旅立つ。キャラ同士の関係は異なり、オムニバス的なイメージが強い。

マルチエンディングとは違った自由度を

——もう一つ、システムについてなんです。が、できあがる年表というのは、プレイの仕方によって変わるのでしょうか？

河：自由度の意味の捉え方によるんですが、やったことで結果が大きく変わってしまうという作りではないです。プレイヤーが何をやったか、どれを見たか、起きてきたことなどといった部分を見てきたかというような、履歴として歴史が残っていく、という感覚です。

——イベントによっては、何年も経過するようなものも存在するのでしょうか？

河：そういった時間の経過は、今のところありませんが……そういうのもいかもしれませんね(笑)。イベント中にいきなり回想を始めて、何十年も前の話が始まるとか(笑)。

——今まではLP(ライフポイント)がありましたが、今作にもありますか？

河：ええ、あります。

——イベント中にLPが0になってしまうと、やっぱり死んでしまうのですか？

河：その予定なんです。が、都合が悪いときは変えてしまうかも知れません(笑)。一応、シビアにおくくりになってもらおうかと思っていますけど(笑)。もう少し完成度が上がらないと決められないですね。

戦闘は、新しいシステムで別のアプローチを

——では次に戦闘に関して、前作から変更された部分はどこでしょうか？



河：そうですね、一から作り直しているつもりですので、前作から変更していくという感じではないです。「ひらめき」などのおもしろい部分は使っていくとは思っていますが、

——技の習得は、今回も「ひらめき」で？

河：一応、ひらめきます(笑)。ちょっと新しいシステムを入れているんです。詳しいことはまだお返事できませんが、今までのひらめきとはちょっと違うものになります。

——キャラの成長はこれまで通り、戦闘によるバリエーションのレベルアップ方式が採用されるのですか？

河：そうですね。ただ、今までは違って、イベント中にキャラが変わってしまふことが前提なので、キャラが成長する要素もあるんですが、それ以上にプレイヤーの知識とって、強い技や強い前など残っているようなシステムを考えています。



※戦闘中は、キャラが変換(回復)できる。これは、プレイヤーの知識とって、強い技や強い前など残っているようなシステムを考えています。

——技を引き継いでいけるのですか？

河：登場するキャラ同士は、全然違う場所にいたりするので、彼らが直接対峙し合うわけではないんですが、プレイヤーはこうすればこの技が出る、ということを知っているわけです。その記憶は残っているの、全然違う別のキャラで以前使った技を、新しいキャラでも使用できたりします。いってしまえばプレイヤーが強くなっていく感じですね。

——プレイヤーが覚えて、キャラに引き継いでいくわけですね。

河：そうですね。ある一定の行動をさせると、技をひらめくという感じなので、このキャラならこんな技、こんな運機ができるんじゃないかというふうに試せるわけです。

——今回も、戦闘後にダンスを踊りますか？

河：今のところはポーズをとります(笑)。でも今回は、戦闘後に酒を飲んだりするの、ガンさんのようなやつはいいと思います(笑)。

——敵キャラは、今までと同じように自分のキャラの成長に合わせて強くなっていくのでしょうか？

河：いや、それは今回変わります。1人のキャラを強くしていくわけではなく、いろんな場所や時代に行ったりするので、それに応じた敵の強さになります。ある程度、こちらの戦い方で敵も戦法を変えてきますが、自分に合わせて敵の強さが変わるわけではないです。

◆忙しいスケジュールの中、インタビューに応じてくれた河津氏。



▲ハットははるかなので、世界が舞い上がりシステムしります

『ロマサガ2』の城の施設建設に近いシステムも

——今まではセーブがどこでも可能でしたが、今作ではどうでしょうか？

河：変えないつもりです。ゲームの都合上、ここからこまではセーブさせたくないとか、ハマってしまふ部分はセーブできないようにするかもしれませんが、基本的にどこでも可能ですね。

——100年の間に同じ町が出てきて、時代によって都会などに発展するといったことは？

河：あまり大ききくは変えにくいですよね。村が急に大都会になることはないですが、変化する場所があります。どこまでやれるかはわかりませんが、町の人間が代替わりすると、そういった細かなところまでフォローしていきたいですね。

——『ロマサガ2』のように、施設建設(※)で城が発展するようなシステムは？

河：それに近いようなことは何かやりたいと思っています。ただ主人公の本拠地がどこかに決まっていて、そこを発展させていくという形ではないですね。

すごくハードなゲームになると思います

——どちらかというと『ロマサガ』シリーズはヘビーユーザー向けだと思うのですが、そ

れについては意識されていますか？

河：個人的には、いいゲームがあったらプレイして、ほかの人に「おもしろかった」とすすめてくれるユーザー向けにゲームを作ります。そういう発信力のある人に対してアピールするゲームを作りたいですね。この作品は、絵もそうなんですけど、世界観も淡々としているので、自然体で作ってしまおうと淡白なゲームになってしまふんです。そこは気を入れて、ある程度おちこちやろうと思ってます。ねちっこいシナリオのほうがいいですね(笑)。

——それでは最後に、期待している読者に向けて、ひと言お願いします。

河：そうですね、期待してくれている人は、すごくハードなものを予想していると思うので、それに応えるようなゲームにしようと思っています(笑)。前作は、ライトユーザーをある程度意識してネタを選んでいたんですが、今回はまったく意識していないので(笑)。その辺が心配は心配なんですが、シナリオの進み方などともこれまでとは違うので、楽しみにしてみてください。

——どうもありがとうございました。



CLOSE UP! [サガ フロンティア]

ここではインタビューの中から、記事では紹介されなかった部分もフォローしていこう。ゲームの秘蔵に聞けるような話ではないが、ちょっと気になるポイントを集めてみたぞ。

1 登場キャラクターは何人？

登場するキャラクターの総数に関しては、まだ確定していないらしい。努力の続く展開したいとのことだったので、最終的にはかなりの数のキャラクターが登場しそうだ。また、ヒロイン的なキャラクターが登場するようで、プレイヤー自身がヒロインになる(ヒロインを主人公として選ぶ)こともできるかも、とのこと。そうするとゲストの皇子の登場も期待できるが、それについてはまた後編のようだ。



▶前作では、総数にしておよそ30人ものハードコアキャラクターを擁していた

2 仲間の増やし方は？

前作ではイベントや会話で15人までパーティを増やすことができたが、8人ずつ3組のチームを作るのができた。今回は、イベントごとに、ある程度のキャラクターに絞られるようで、最初から仲間がいる場合であれば、会話で仲間になることもあるらしい。その数に比べ、主人公1人であることも可能で、意味もなくついてくるようなキャラクターは登場しないとのこと。仲間を増やすかどうかは、残念ながら不明。



▶前作では総数15人の大団円、入れ代はできたが、必ずしも仲間になるわけではない

3 戦闘での術のあり方

道も生まれるような術を使えるという。【】の世界、しかし戦闘面を見ると、「シニ」や「笑」といった攻撃が行われている。実は前作が普通に見える世界と見ても、直接相手を攻撃するような強力な術を使える人は、ほんのわずかのエリートだけなんだ。普通の人は、自分の術を武器や道具に込めて【剣】に術を込めて炎の剣にしたり【炎】に攻撃することになる。術もが術を使うことができるので、お店で売られているということはないようだ。



▶前作では「真実」がないと術は使えなかった。術が使える方が少なかった。前作は、術が使える方が少なかった。



▶今作の戦闘シーンこのキャラは、術の力を剣に込めて使っているというところらしい

戦闘にはちょっと新しいシステムを入れているんです

※施設建設とは「ロマサガ2」を待望する長期的なシステムで、皇帝である主人公が国力を構築するために大学や魔法研究所、学校などの建設政策を打ち出すという。政策は、城の主要に産出することでめくが、建設には莫大な資金が必要だった。施設がどこにあると、戦闘を有利に束縛する手助けになっていたのだ。

電撃特報

DENGEKI SCOOP

2

ドラマAVG

ときめき
メモリアル
ドラマシリーズ vol.3

人気恋愛SLG『ときめきメモリアル』に登場する、1人の女の子にスポットをあてたドラマシリーズ。その最終作を飾るヒロインは藤崎詩織と、そして……!!

旅立ちの詩TM



幼なじみへの
想いを真きたい
自分を見つめる
少女の愛を……



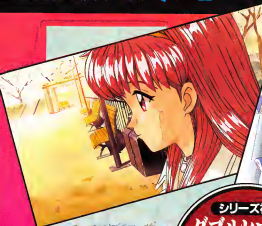
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3

旅立ちの詩

99年春(予定)
AVG

◆開発会社 ◆コナミ
◆MGC(フロッピー音楽)

最終章ついにスタート



“あの頃”が
明かされる

藤崎詩織

主人公の幼なじみである詩織とのシナリオでは、幼い頃の彼女との会話パートが用意されている。2人で楽しい思い出体験し、詩織との距離が近くなる?



シリーズ初
**ダブルヒロイン
—&—
マルチシナリオ**

「おなじみの物語」は、過去2作と違い、両面によって物語が変化するシステムを採用

隠れた存在を
クローズアップ

館林見晴

これまでは+αの要素にすぎなかった館林見晴。そんな彼女が最後にヒロインとなる! 彼女とのエンディングも当然あり、シリーズ初のマルチエンディングが決定!



GAME CHECK

まだゲームの全貌は見えませんが、今わかっている情報を、ここにすべて紹介するぞ!

STORY

卒業を間近に控えた3年生の時、受験を終えてひと安心の主人公だが、そんな彼の悩みは、幼なじみの前衛のこと。卒業までには彼女に告白を、思っていた彼は、バレンタインデーに詩織と一緒に買い物へ行った際に、告白しようと思いきや、彼女の言葉より前に「いつまでも仲のいいおなじみでいてね」と詩織に言われ、ショックを受ける。落ち込む中、主人公は自分を試すため、ちよっとしたきっかけで始めたマラソンに挑む高校生活を送る。

P POINT 1

おなじみのシステムは健在

ゲームシステムは、カーネルで両面をクリップして両める、おなじみの形式だから、すっかり慣れるぞ。



P POINT 2

イベントやサブストーリー、そしてミニゲーム

バレンタインデー、文豪作成などの多彩なイベントにももちろん、サブストーリー、ミニゲームも充実!



P POINT 3

「おなじみの」キャラクター全員が登場決定

過去2作で大舞台の美咲、清川の2人はもちろん、金キアラが総出演するぞ。



『旅立ちの詩』 発表記念

ヒロイン役 声優

ヒロインを務める藤崎詩織と露伴見晴のCVを担当するお2人に、今回の見どころなどをアフレコ現場で直撃!!

卒業間近の時間を 一緒に過ごしてね

楽しく切なく演じています

——早速ですが、アフレコの感想は？
金月真美さん（以下、金月）：「ときめき」との関わりは長いので、また懐しい世界に戻って来たなって感じがしますね。ストーリー自体が「ときめき」ワールドのいいところを選んでお話なので、なにか楽しく、ちょっぴり切なく（笑）演じています。

——詩織役は4年前から演じていますが、自分の中で描く詩織像は、最初の頃と今に違いはありますか？

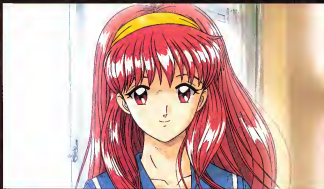
金月：よくお話しするんですが、当初はあまりにも完璧過ぎる印象で、どういふ女の子かつかみにくくて大人げりしましたね。でも、これだけ色々なエピソードがCDドラマなどで出てくると、「私ならの詩織ちゃん」というのができたかな？という気はしています。

——今回のシナリオを読んだ第一印象は？

金月：やっぱり「ときめき」といえば、卒業シーズンだと思んですけど、その卒業前の切ない切ない世界が描かれていて、「あ、いいなあ」と思いました。詩織ちゃんの「アルバムに「卒業アルバム」とって感があるんですけど、収録の最初の時はずっとその曲が頭の中を流れていっている感じで、だから、私の中ではその「卒業アルバム」の世界がシナリオのイメージでした。

——ここまではいいというクッとする場面は？

金月：また内緒です（笑）。ただ、「ときめき」って、思い出のシーンはプレイヤーことに違いう思っています。だから心に残るシーンも、あえて「ここだ！」って言わす。遊んだ人が見つかったらいいなと思って、今回は子ども時代の回想や、



主人公と詩織ちゃんとのつき合い方が深く描かれていすから、ちなみに子ども時代の詩織も私が演じてます。

よりつき合いの深みが出てますね

——回想シーンはどんな感じですか？

金月：主人公の精神的なものに関わってくる大事なシーンなんです。過去の作品では「幼なじみのな」と言うものの、思い出の場面って多くなかったと思うんです。今回は2人の回想シーンが多くあるせいで、より主人公と詩織ちゃんのつき合いの深みが出てくる気がしますね。

——ところで金月さん自身の卒業シーズンの思い出は？
金月：私は女子校で、エスカレーター式で大学進学できる学校へ行っていったんですけど、私は他の大学を受験したんです。だから、友だちの進路決定後も、私は一生懸命受験勉強をやっていた。受かったときにクラスメイトがパーティを開いてくれて、嬉しかったですね。

——最後に読者に向けてのコメントを。

金月：今回ラストはシーンとできてしまうシリーズの第3弾ということで、今回も最後にシーンとくるお話になっています。卒業間近の切ない時期を詩織ちゃんとともに過ごしていただけたら嬉しいです。またエンディングなどで素敵な歌を歌うかもしれませんが、その辺はまだ……。ともあれ、帰ってきた詩織というところで（笑）、非常に気をよくしていますので、お楽しみに。



藤崎詩織役

金月真美さん

PROFILE

大分県杵築市。10月8日生まれ。シングル「Dreams 夢のぼる雨」をリリース。TVアニメ「ガサラキ」（テレビ東京系）で10月4日放送開始のヒロイン・ミハル役で地上波初出演。声優デビュー。

独占★インタビュー



かったのかなんて感じもしますね。

——過去の作品は館林さんが一方的に言って去っていく感じがしたが、今回は主人公との会話が多いのですか？

菊池：はい。たぶん、今までのゲームを踏まえて、見晴ちゃんは勉強したんでしょう(笑)。アプローチの最終手段にしたいという感じですね。3年間の見晴ちゃんの想いの裏面成ってという感じで受け取ってもらえたら、と思います。

思い出の1ページを……

——館林さんの恋愛の仕方をどう思

れますか？

菊池：わざとぶつかるとか、初歩的な手段になって思うんですけど、間違い電話はどうか(笑)。でも、「本当はみんな、そう思ってるんでしょ」みたいな部分を行動に出したのが見晴ちゃんなんですよね。プレイヤーの方も、現実と照らして「あのとき本当はこうしたかった」っていうのが、プレイしててであると思うんです。校門で声をかけなかったけどできなかったとか、一緒に帰ろうって言われなときは「うん」と言えなかったとか。だから、私自身はその気持ちにはわかって感じしがちですね。

最後に、館林見晴のどこを見てほしいですか？

菊池：やっぱり、彼女が3年間に秘めてた想いとか、それだけのものだったかっていうのを、ひしひしと感じていただきたいと思います。ブアンのみんなはたぶんわかってはいると思うんですけど、「ああ、こんなに深かったんだ」っていうのを読み取ってもらえたら、見晴ちゃんもたぶん随分幸せの涙を流すことでしょう(笑)。あなたの思い出の1ページに見晴ちゃんを！という感じです(笑)。

そうですね…いつも通りです(笑)

——これまでの「ときとさ」と違い、今回の館林見晴は主役に近い立場ですが、意気込みの方は？

菊池：志穂さん(以下、菊池)：そうですね……いつも通りです(笑)。もう4年の付き合いなんです……。それに、入学時から主人公が好きという、基本設定は同じですから。詩織ちゃんがヒロインなん。見晴ちゃんは陰のヒロインと思ってやってきたんで。今回も彼女独特の切なくなる、「おまえいいヤツだな。みたいな(笑)ストーリーです。

——アフレコで苦労した点はなかったですか？

菊池：今回はすごいスムーズだったんですよ。3ページにわたる台詞もあったんですけど、やはり長い付き合いだからというのがあると思うんですね。台本も丁寧に作ってあって、言い回しに疑問を持つこともなかったです。

——ストーリーは館林中心の進めるようなものには？

菊池：館林ハートはもう彼女がメインで、進めるというが、独特の健気さが出てくるんじゃないかな。

——館林見晴は元々正体不明の女の子ですが、その点を演じるうえで苦労しませんでしたか？

菊池：他のキャラも設定があるとはいっても、例えば誰かと友だちとか、何部に所属という程度ですよ。彼女は「遠くから想い続ける」という軸があって、そこからセリフが膨らんでいく形で、逆に設定がなかったのがよ

彼女の胸に秘めた
想いを感じてください



PROFILE

7年(デビュー以降、16月5日の発売から)35歳を開始する。
「リアニメ」(聖ルミナス学院(ナレバ東京高))に佐藤利子役で出演する。そのほか、多方面で

館林見晴役

菊池志穂さん

電撃特報

DENGKI SCOOP

3

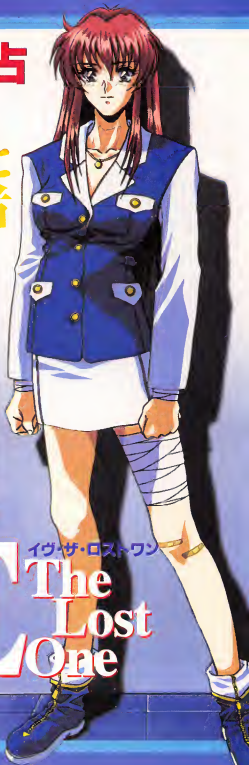
完全独占

追う者と
追われる者



謎の爆弾テロリスト

連続する爆弾テロ。次々と命を奪われる登場人物。そして絡み合った数々の謎……。SSで大人気を博したAVG EVE The Lost Oneがついに移植決定！ 凄絶な犯罪人とそれに向かい戦う、2人の命を懸けた戦いが、今幕を開ける！



イヴ・サ・ロストワン

The
Lost
One



EVE The Lost One

イヴ・サ・ロストワン

12/23
AVG

▶ ¥7,800(¥3,100SR版+プレミアムCD版) ▶ イマフィ
▶ MG(プロダクション)

人気AVGが完全移植でPSに登場!!

MULTI SITE SYSTEM
マルチサイトシステム

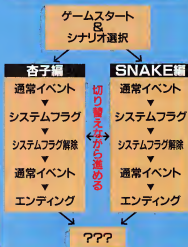
**2人の主人公の視点で
物語が進行する!!**

▶「マルチサイトシステム」は、1つの事件を別々の視点から見る事ができるようにになっている。



物語は、新人捜査官「桐野杏子」と謎の人物「SNAKE」の2人が主人公となって進行していく。2人の主人公にはそれぞれの視点から見たシナリオが用意されており、2つのシナリオはいつもでも切り替えが可能なのだ。しかもそれらは複雑に絡み合っており、そのため一方のシナリオの謎がもう一方で語られたりと、片方のシナリオを進めていくだけでは決して終わらせることができない作りになっている。つまり、杏子編だけをプレイして進まなくなったシナリオが、もう一方のSNAKE編をプレイすることでフラグが立ち、先へ進めるようになる。1つの物語を杏子とSNAKE、2人の視点から同時に見ることができるのが「マルチサイトシステム」の最大の特徴なのだ。

マルチサイトシステムの流れ



姿なき連続殺人犯

OPENING STORY

オープニングストーリー

内閣調査室の新人捜査官・桐野杏子は初登庁の前日、とある企業を狙った爆弾テロに巻き込まれ、負傷してしまう。登庁後に与えられた初仕事は、死傷を遂げたある研究員の捜査だった。捜査の結果、その研究員が参加していたプロジェクトが、この企業と関わりがあることを突き止める。だがそんな折、重要な参考人が謎の死を遂げた…。

UCIA捜査官
桐野杏子



果たして、真犯人は誰なのか?

爆弾魔 vs 新人 内閣調査官

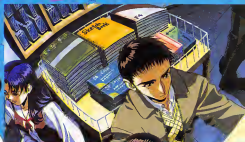
SNAKE 杏子

ここでは本作に登場するキャラクターの一部を紹介するぞ。今回紹介するのは、主人公の1人である桐野杏子が所属する内閣調査室の面々と、爆弾テロの標的にされた



【望月】わたしがこの所で暮らすぞ。望月と申します

企業、アルタイル・コーポレーションの関係を、そして杏子が初仕事として捜査を命じられた望月生物学研究所に所属する人物たちだ。謎の爆弾テロリストSNAKEと、彼(?)を追う杏子の二人を軸に、彼らが絡んでくることになる。この、ひと際もふた際もありそうなキャラクターたちを相手に、杏子はどういう捜査を展開していくのだろうか？



鈴木夏海
「爆弾テロの起きたビルで働く、明るく性格のコンパニオン。望月の恋人」

望月生物学研究所の研究員。彼の死をきっかけに杏子の捜査は始まる。SNAKEに誘われた研究員

瀬野尾靖夫

望月生物学研究所の研究員。彼の死をきっかけに杏子の捜査は始まる。SNAKEに誘われた研究員

内閣調査室 (JCIA)



杏子の先輩捜査官
見城陽一

▲内閣の危機を捜査官、捜査の基本は信じより足で情報を探ぐ、という見本のような存在。顔見知りよく、後輩の杏子に何かとアドバイスしてくる。顔からステーキを食べるほどのタフガイで、あだ名が「モーニングステーキ」。

▲今春大学を卒業し、内閣に配属されたばかりのハシリバの新人。新人ゆえにドジも多いが、持ち前の積極性とバイタリティーで事件に挑む。ちなみに極度の機嫌オンチ。

新人捜査官
桐野杏子

内閣調査室とは？

通称「内調」。別名「JCIA」。内閣直轄の諜報機関で、政治に関連した事件だけでなく、企業犯罪や民間団体を狙ったテロリズムなど、その捜査範囲は多岐に及ぶ。所属する捜査官はより抜きのエリートであり、設備の所持など、さまざまな特殊権限が与えられている。杏子は2カ月間の研修を終え、ここに配属されたばかりだ。



企業犯罪の疑いがある事件は、内閣に捜査依頼がくるのだ。

前作『burst error』のキャラクターも登場！

前作『burst error』(BS版)をプレイしたことのある人には通称！ 前作の主人公だった法条まりなと、その上司の甲斐本部長も本作に登場するのだ。とくに、卓越した洞察力と行動力で、前作の事件を解決直前に導いたまりなが再び登場するのは嬉しい限りだ。今回はどんな活躍を見せるのだろうか？



元作JCIA捜査官
法条まりな
▲現在は新人の育成を担当。杏子を直接指導したのも彼女だ。



前作の上司？
甲斐本部長
▲前作でケンティヤ・サマ・ひょうりゅうとした生格だが、頼れる存在だ。

アルティル・コーポレーション 望月生物学研究所

アルティル・コーポレーションは、傘下にいくつもの企業を持つ外資系の複合企業体。しかし近年、前社長が死去し、業績は低迷の一路をたどっている。望月生物学研究所は、その名称からして生物学に關する何らかの研究を行っているようだが、その内容は望月によって秘藏とされている。



「秘蔵」
つながらず
閉じこめられ
たまま

▶もう1人の主人公で、性別、年齢、国籍に至るまでそのすべてが秘蔵に包まれた爆弾テロリスト。彼(?)がなぜ、アルティル・コーポレーションを独断テロ行為を行うのかも不明だ。その正体は……?

▼研究所はジェネシス・ワールドという水産園に併設。



望月生物学研究所

▶ジェネシス・ワールドでバイト中の高校2年生。バソコン好きで、趣味はハッキング。

無口なバソコン少年
江国雄二

▶雄二と同じバイト中の女子大生で、愛死した親友の復讐。暇をみてはイルカと遊んでいる。

イカカガの天才
坂井綾乃

▶研究所の所長。最近、爆弾プロジェクトを進めてから急に神経質になった。理想には非協力的。

研究所の責任者
望月正雄

▼社内で苦しい立場にある桂子は、起死回生の一手を行う。

アルティル・コーポレーション



元人社長
工藤桂子

▲前社長の妻で、夫の死後社内に赴任する。しかし業績は悪化する一方で、社内からの反発も多い。業績回復のため、望月と何らかの契約を交わすが……?

▼桂子の娘で、16歳の高校生。はっさりと物事を言う性格で、仕事に忙殺される母親に対して、複雑な感情を持つ。江国雄二とは幼なじみの関係。



社長令嬢
工藤玲奈



敵社社長
桜把浩治

▲工藤社長との契約が存在しないままに、素人の桂子の代わりに實質的に会社を切り盛りしている。数少ない桂子の味方のせいか、社内での人気はない。

謎に包まれた爆弾魔 SNAKE

SNAKEの正体は何者なのか?

SNAKE編のシナリオでは、物語の描写のすべてが主人公からの視点に固定され、吾子編のような客観的な場面描写はない。つまりSNAKE編では、顔を見る場面でもない限り、彼(?)の姿は一切知ることがなく、物語開始時点はプレイヤーにもその正体がわからないのだ。その正体は、物語の進行とともに徐々に明らかになっていく。



▲ある人脈を辿ると明らかにして驚愕する様子。その人物とはSNAKEなのか……?

彼の目的として、その正体は何か!?

2人の主人公の戦いの結末は!?

電撃特報
DENGEKI SCOOP

4

独占情報

オープニングムービーの
アニメ部分をついに入手!

MOBILE SUIT GUNDAM

逆襲のシャア

宇宙世紀0082 12月22日。復活したシャア・アズナブルはスウィート・ウォーターを占拠。その後、ネオ・ジオンの旗幟を宣し、地球連邦に対して宣戦を布告するのだった……。原作である『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』の劇中で流れたあの印象深いシャアの演説がオープニングムービーで完全再現されることが判明! さらに開発スタッフにインタビューを試みた結果、ゲームの核心に迫る新事実も続々明らかになったのだ。今回はそれらの最新情報を残さずお届けしていく。

そして私は
父、ジオンの下に
召されるて
あらう!



機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

各予定
3D-STD
¥98,800(税別) ※ハズレ
¥148,800(税別) ※AC(D8)限定、20P付電付

●予約特典も見逃すな!

『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』を予約すると、特典として「1/20フルカラー・アクションフィギュア『シャア・アズナブル』」が購入時にもらえぞ。この予約キャンペーンは現在実施中! 数に限りがあるので、コレを讀んだらお急げ!



最新画面
続々入手

ポイントになる5つの大紹介!



UC.0079 一年戦争のガンダム。とにかく2つの作品……ということだけで、内容的な部分はまだまだ数だらけの『逆襲のシャア』。だからそれらの録も、最新画面をゲットしたことで徐々に明らかになり始める。その中から今回は、ファンのおみなさんが特に気にしていると思われる5つのポイントをもとめて紹介。どれも得金間のネタばかりなので、随々まで……

1 1対複数の戦闘システムがついに判明

複数の敵が戦場に登場するため、どの敵を攻撃するかを選択する「ロックオンボタン」が新たに設定されそうだが、本作とは大きく異なる要素なので覚えておくように! ところで強敵は先に倒す、それとも後回し?

母艦(ホワイトベース)も登場するのだろうか……

敵が1機だけじゃないことは以前にも紹介したが、ホワイトベースが登場することも判明した。もしかしたら母艦が撃沈されるとゲームオーバー……というステージもあるのかな?



▲前面のシャア専用ザクにばかり目を惹かれてしまうと、ザクがホワイトベースを攻撃する。いずれにしても、より強敵に挑めるようになったのが嬉しい。

2 MSやイベントも順調な仕上がり!

ゲーム中に登場するモビルスーツはもちろん、背景やイベントシーンなどはすべて精密なCGで描かれている。その制作途中の超貴重な画面写真を入することができ、こので、とりあえず点を公開しよう。原作のイメージを忠実に再現するべくどの機体も、またどのシーンも画質とレベルアップしている。これらが目の前で見られる日も近い。

▼機体の状態やモビルスーツの動きなどもキリッリと描いてある。このシーンは見覚えがあるハズ。機体と背景を破壊されたガンダムが倒れ落ちた……



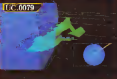
▲ド・サライも完成。ボイキングは汎用機を改造した機体。ボイキングで描かれているとは思えない。

3 作戦パートは、さらに細かくなった!

▼フリーフィンクでは、こういった画面で現在の状況や攻撃目標などについて教えてくれる。



各ステージのスタート画面には必ず「フリーフィンク」と呼ばれる作戦説明パートが挿入される。この点に関しては前作と同じだが、今回はひと味違う! ク ▲「シオン軍のムサイが接近中!」というラフクック的なもの。このような説明と同時にムサイがアップに。よりダイナミックになり、前作以上に相対する現在の状況が説明されるようになったのだ。この機体は、さながらBF映画のワンシーンを見ている感じ! モビルスーツのパイロットとして出撃していくプレイヤーの気分をググッと盛り上げてくれるのだ。



4 デジタルアニメーションの制作過程をチェック!

実際に動いているところを見てビックリ! 動きの細かさはもちろん、カメラアングルも回り込みつづ近かったり、さらに遠ざかったりと頻繁に変化するようになったのだ。今回はその制作過程を追跡すると同時に、デジタルアニメーションについて順次解説していく。

キャラクター

セル画のキャラとCGで制作した背景を合成すると、どうしても違和感が出てしまうらしい。そのため絵師段階のキャラをコンピュータに取り込んで彩色。それに背景を合

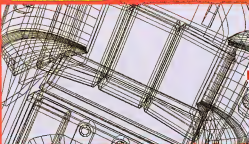


キャラクターと背景を
CGで合成

背景

キャラが合成される背景は、すべてCGで制作されている。機銃陣やコロニー内部などはいろいろあるが、やはり大部分はコクピットを描いたものだろう。今回は動

きも多彩に組み込まれているため、より立体感のある計器盤やシートに仕上がっている。アニメ以上のリアルなシーンを楽しめるようになったのだ。



5 ステージの流れもバッチリつかめた!

注目ゲームの進行パターンも明らかになったので、ここでチェックしていこう。1つのステージは特殊な場合を除いて「作戦」「出撃」「戦闘イベント」「クリアデモ」の4つのパートに区切ることができる。基本的には前作と同じだが内容的なグレードはそれぞれ段違

作戦

各ステージの最初に用意されているのが作戦パートだ。ここでは現在の状況や接近する敵、それに敵などが明らかになる。しつかり聞いておかないと、いざ戦闘になったときに困ることもあるから! ステージ1では大気圏を舞台にシヤア専用ザクとの戦いになる。攻撃目標を確認しよう。

▼サイド7を出発したホワイトベースは、地球への降下を目指して大気圏に突入。だが、そこへシヤアが現れる。



いざ戦場へ……

出撃時にはブライト隊長やセイラさんからの声が入る。しかも、そのときのグラフィックは前作のものよりも大々目のサイズなのだ。そういった細かい部分までバッチリ演出されているので、ファンならさっと大満足できるだろう。また、前作では出撃時に武器を変更できたが、今回は武器の切り替えは戦闘中、自由にできるようになったので、省略されている。

▼シャアの機体を知り、出撃していくガンダム。今回のカットインのビジュアルは、アニメーションで展開する。



待ち受ける敵を撃破!

ほとんどのステージでは敵モビルスーツの登場イベント後に戦闘になる。戦闘時のイベントは食糧がメインだが、カットインによるアニメーションがキツリで雰囲気はまさに原作通り。戦いもより一層盛り上がるはずだ。



◀ステージ1にはシヤア専用ザクも登場。最初の攻撃目標は?

▶シャアの登場イベントは、ガンダムに接近したときに始まる。この場面が再現されている。



急ピッチで制作中! 完成版にぞうご期待!

◆デジタルアニメーションを駆使するに、これだけの時間がかかっている。じっくりと味わうように見よう!



◆カメラアングルが移動することで、発射の瞬間も臨場に変化する。より立体的な世界が広がっているのだ。



やっと1枚 完成!

◆いよいよ1枚の完成を告げるわけだが、たまたま合わせただけではダメ。その間に連絡によって生じた変更や、さらにベータテストや監修のものを最終版まで修正し入れ、最終的な修正を加える。こうしてやっと1枚の絵が完成するのだ。

い! 相か新要素については下に紹介してあるので、よく読んでおこう。それそれのパートを順に突破し、そのステージに設定されているクリア条件を満たせば次のステージに進むことができる。各ステージには、一体どんなドラマが待ち受けているのだろうか……?

目的を達成するベシ!

ステージ1ではシヤア専用ザクと戦いを繰り広げ、勝利条件を満たすことができればステージクリアとなる。逆にガンダムが撃破されてしまうとゲームオーバーだ。今回の戦いは、やはり既述の使い分けがポイントになりそう。ガンダムの性能を十分に引き出すことができるかな?



次のステージへと進む
……1ステージクリア後、クリアメッセージが表示される。また、クリアメッセージが表示される。

開発スタッフに突撃インタビュー!

なぜ「逆襲のシヤア」なのに「1stガンダム」のMSが登場するのか。最新作の発どころは楽しみどころから開発スタッフに直撃インタビュー!!

ストーリーモードにはこんな秘密があった!

——前作が「Zガンダム」だったのに順勢に次は「Zガンダム」かなと思ってましたか?

稲垣浩文氏(以下略) 敬称略) : ゲームに付属されているアンケート・ボキの返事を見ると、たいてい1番人気は「1stガンダム」で2番目は「Zガンダム」。3番目は「逆襲のシヤア」だったんですけど、でも、同じ作品でもたまたまのはどうかと思えて……。それで「逆襲のシヤア」をもうということになりまして、Zガンダムも考えの中にあったんですけど……

「逆襲のシヤア」なのに、オーニウムビーには「1stガンダム」のモビルスーツが登場しますが、あれは?

稲垣氏: 昔々からファンに人気で、今またガンダムを再考する。そのファンのみさんの意見を尊重したかったんです。それに劇場版の「逆襲のシヤア」で描かれている戦いって数えきれないくらい多いんです。単にその戦いを再現して描くだけじゃなく、それに合わせて、それ以外に描く結果、アニメとシヤアはフェットライトを……。2人の間の歴史を振り返るような大規模な作品に仕上げようとなったんです。ですからオーニウムビーはガンダムVSシヤア専用ザクから始まってザクザク、ジョング、最後はザクザクと流れるようになってます。それじゃ内容的にもその流れ



●総合プロデュース担当 稲垣浩文氏

▲P.S. 敬「逆襲のシヤア」のプロデューサー。前作の「Zガンダム」などを手がける。主に開発者を指導する立場。

で戦いが展開されるんですか?

稲垣氏: ストーリーモードを選んで始めると、まずステージ1ではガンダムVSシヤア専用ザクの戦いからになります。

——原作で2人の決戦は描かれましたが今回のゲームでは? 稲垣氏: それはまだナイショです。ただそれなりの決着はつくとも思います。たぶん……(笑)。

——それ以外にも、原作では描かれなかったような、新たなシーンがあるのですか?

稲垣氏: もちろんです。それにシヤアのセリフもすべて録り直ししましたからね。特にオープニングで流れるシヤアの演説は聴きごえアリです。

——最後は楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。

稲垣氏: すべてのファンの方に満足していただけるような作品を目指して開発を進めています。楽しみに待っていてください。

『逆襲のシヤア』体験版 500名様プレゼント!

超期待の最新作「逆襲のシヤア」をいち早く楽しめちゃう体験版を500名様にプレゼントだ。この体験版は、10月10日から11日まで、千原興の順張メッセで開催される「東京ゲームショー」のバンダイブースでのみ配布される貴重な連絡。しかも収録されている02ステージは、製品版では見られない「逆襲」シーン。さらにこの中にはガンダムをプレイするときに役立つ「ガンダム」の読み込めるらしい……という一つのオリジナル要素が詰まったウルトラレアバージョンなのだ。順張メッセに行けない地方の人、まだグッとしていないガンダムファンのおみなさん。このチャンスは絶対に逃すな! 八ガキに信用、氏名など必要事項を書いて右のあて先までガンガン送っちゃおう。

【あて先】〒101-8305
(株)メディアワークス
DPS/シヤア、集もガンダム課へ、係



電撃特報

DENGEKI SCOOP

5

現実と幻想 2つの世界で 展開する物語

この「Lの季節」は、現実と幻想の2つの世界にある「学校」を舞台に展開されるサウンドノベル形式のAVG。プレイヤー

は、それぞれの世界で起こる事件の謎を解き明かし、真相を明らかにしていくことになるぞ。

DENGEKI SCOOP



Rumine Suzushina

©1999 TONKINHOUSE

鈴科 流水音

美術部に所属
健康的で活発
明るい性格
音楽が嫌い
秘められた暗い過去
姉御肌、...でも幽霊

「流水音は登場人物のファッションが印象的で女の子。その点、同じ登場人物の三浦美奈。しかし、流水音は暗い過去があり、そのため、学校内に彼女が幽霊と噂されているらしい。」

そして2つの世界

2つの世界を舞台に、謎と現実を追う物語—トーンキンハウスからサウンドノベル形式のAVGが発表された。今回は4枚

のキャラクターイラストを独占公開。この美しいイラストから、作品の持つ魅力を感じてほしい。

星原百合

冷めた瞳
孤独
内気な性格
屋上にたたずむ
過去にまつわる噂

「星原百合は、めったに感情を表に出すことがない内気な少女。あらゆる意味で「女子高生」らしくない。本人は無気力であるため、学校内で彼女が幽霊と噂されている。」



Yuri Hoshihara

Lの季節

A piece of memories

は交錯する。

システムは「ノベルズ」タイプ!

本作のシステムは、イラストを背景に文章を読み進めいく、いわゆるサウンドノベルの形式。ときおり出現する選択肢の選び方によってストーリー展開が変化していく。また、恋愛の要素も加えられる予定で、各キャラとのラブ・ストーリーも同時

に語られていく。その結末は複数用意されているぞ。



▶現在開発中の画面。実際には女の子1人につき50ペーシングのグラフィックが用意され、さらに会話もフルボイスになる。

天羽 碧

凛とした性格
大胆な行動
内なる二面性
主人公のパートナー
かなりの自信家
新聞部
カメラの趣味
高校2年生

礼儀正しくクールな優等生的な性格と、明るく好奇心旺盛な性格の両面を持つ。新聞部に所属しており、誰も読まないような原稿に「読者の心を揺さぶっている」。



Midori Asou

湖潤リス

(こうるいす)

音楽の妖精
ピアスの秘密
意外な成長
天真爛漫



Ririsu Kourui

2つの世界

この作品では大きく分けて、1本のシナリオに対して2つの世界が存在する。1つは通常の世界である「現実世界」、もう1つは霊や死神が存在する「虚脱世界」だ。それぞれの世界では、登場するキャラクターや発生する事件、また主人公すらも異なる設定。だが、これらの世界が、密接に絡み合いながら物語を展開する。2つの世界の接点がどのような形で現れるかは、まだ謎に包まれている。詳細は今後、明らかにしていこう。

TGS 舞台は学校! 「Lの季節」発表会

10月10・11日に開催される「東京ゲームショー2008」のトンキンハウスブースで、「Lの季節」の発表会が行われる。ここでは「教室」に設立した舞台を使い、ゲーム内容やキ

ャラクターの紹介を行う予定。また中川佳紀子さんと夏樹リオさんなど、出演声優によるゲストトークも予定されている。当日発表の情報もあるので、気になる人は会場に行こう!



Lの季節
A piece of memories

99年春(※) トンキンハウス
AVG MCAビジュアル

電撃特報

DENGEKI SCOOP

6

手のひらの上のヒーローが PSで再びキミの手に!



小さな巨人 ミクロマン

8年10月

ACT

※PS、BOX、ソフト

※MC(ソニー)専売品、AC(DRPGI)、2A、フルイ

小さな巨人



当時の少年たちを夢中にさせたトイ・ヒーローが、25年
の時を経てPSで復活! 復刻版の発売や新作アニメの
展開など、再び注目を集めている「ミクロマン」が、か
つての魅力をそのままに、CDで再現され画面上で活躍
するのだ! かつて遊んだ人も、『ミクロマン』初体験の
人も、見逃すことのできないコ
ダワリの1本だ。



ミクロマンの魅力を デジタル・トイで再現!!



キミは知っているか? ミクロマンの緻密な世界観!

ミクロマンは、1974年にタカラより発売され、絶大な人気を博した玩具シリーズ。ある程度の年齢の読者なら、遊んだ思い出がある人もいるかもしれない。同社の変身サイボーグに続くSFフィギュアとして登場したこのシリーズは、さまざまなメカや新しい仲間たちを生み出しながら展開していった。未来感覚にあふれるデザインと、SF的要素満載の設定がその人気の秘密だったのだ。



「ハル」組み立てにも自由遊びにも使える。乗り回すメカもさまざまな能力があるので、

悪のミニタレント・タクロイヤー



元はミクロマンの仲間でありながら、公費により汚染された環境で暮らしたために、ロボット化した体と邪の心を持ったのがアクロイヤーだ! ヤツらは、アクロトピア建設を目指し、地球征服を企んでいるぞ。

ミクロマンストーリー

何億年もの昔、地球から遙か3万光年のかなたのミクロアースは、美しい自然環境に恵まれ、ミクロマンたちが高度な文明を築く平和な星だった。しかし、ミクロアースは、歴の大爆発により宇宙から隔離し、ミクロマンたちは水晶体の中で暮らしつづながら宇宙をさ迷うことになった。地球で目覚めた彼らは、子どもたちとふれあうことで、新たなユートピアを築き、人間と共存したいこうと決意、同時にミクロマンたちの戦いの歴史も始まったのだ!



3D・CGで再現されたミクロマンたちが活躍!!

PS版「ミクロマン」は、玩具を忠実にモデリングしたポリゴンCGでミクロマンたちが活躍する、3D・ACT。富士山のふもとに建設されたミクロマン基地を発見したアクロイヤー軍団は、これを占拠すべく、各エリアに侵入してくる。基地が奪われれば、日本が危ない! アクロイヤーの現れたエリアに仲間を派遣して、ヤツらを撃退するのがキミの使命だ!! 仲間のミクロマンは、5つのシリーズのラインナップから20人ものキャラが登場。各エリアには、ロボットマンやタワー基地もあるぞ! もちろん、



▲最初から選べる仲間11人、2P同時プレイで、友だちと力を合わせて戦うこともできる!!

▶ミクロマンの武器は、連射の可能なガンと、キヤウごとに能力の違うボム。ステージに隠された武器に変更もできるぞ。



作戦司令室

ミクロマン基地の頭脳ともいえる重要拠点。ここを占拠されると、基地の機能はアクロイヤーの手中に落ちてしまう! 死守せよ!!



秘密基地を守れ!

タワー・ドック

ミクロマンの仲間を蘇らせるタワー基地M115の格納庫。アクロイヤーは、ミクロマンの仲間を増やさせないように、タワー基地を狙う。



ヒーリングルーム

戦いに傷ついたミクロマンを癒す治療室。ここを占拠されたら、ミクロマンたちのダメージ



を回復できなくなってしまう重要なポイントだ。

スーパーナカも登場!?



東芝EMI が世に放つ"あなたの初めて♡"逆恋愛SLG!

▶女の子との会話シーン。どうやら微妙な感情まで伝えられるようだ。



キタデノチカラ

ところで、このキャパシタ「フーゲー」の式がどうなるか、知になる者も多いことだろう。フーゲーは1円あたり月々5.88%の固定と変動期間で「買値」(トール)を費用するとのこと、誤解「トールとは精神的な語り合い」というカゴロンガ)のことで、詳細は聞かされてゐる。その辺はわが邦訳「ラブのページ」で紹介している。で、楽しみに待っていてね!というが邪魔では?

愛LOVEあり!

「キャプテン・ラヴ」に想いを寄せる
2人のヒロインを大紹介!!

永城愛美
NAGAHORI MAAMI
このゲームでは、主人公のヒロインの一人として登場する。彼女が「キャプテン・ラヴ」に想いを寄せている。あんなに可愛らしいヒロインはなかなかいない。彼女が「キャプテン・ラヴ」に想いを寄せているのを見て、私も「キャプテン・ラヴ」に想いを寄せてみたい。

夢見がちな女の子



「主人公はたくさんの女の子たちに囲まれる中で、愛美との真実の愛を貫くことができるのか。」

とっても魅力的な

女の子がいっぱい♥

「せつない恋心を持ち続ける彼女。彼女とのハッピーエンドも、存在するのだろうか?」



近藤香織
KUNDOH KAO
香織はインテリな、少し男前な性格のヒロイン。彼女は「キャプテン・ラヴ」に想いを寄せている。あんなに可愛いヒロインはなかなかいない。彼女が「キャプテン・ラヴ」に想いを寄せているのを見て、私も「キャプテン・ラヴ」に想いを寄せてみたい。

妹御肌を活発少女



このほかにもカワイクでキュートな
女の子たちが続々登場!

このゲームでは魅力的な女の子が多数登場する! 彼女たちも主人公にラブラブなので、さまざまなアクタを仕掛けてくるぞ。なかにはラブラブ党の刺客も?



「登場する女の子はどれも魅力的でかわいい子ばかり♥」

遠藤久美子が声優に挑戦!! 超美女が語る「私とキャプテン・ラヴ」



「このゲームでは主人公はモテモテだけど、そういう人ってどう思っています?」

遠: いいと思いますよ。モテるってことは、その人が何かこう…輝いているってことだから。一週藤さんモテてでしょう。

「今回は永城愛美役ということですが、声優初挑戦ですが、やってみてどうでしたか?」

遠: (以下・遠): ええと、キャラクターの表情を見ないで話るので、想像の中でしかイメージできないんですけど。そこが結構難しかったです。あと、アフレコって基本的に1人なので、それも大変でした。ドラマなどでは相手がいるので、やりやすいんですけど、でもその分声とか誤字とかを覚えてもらいました。楽しかったですよ。



自分らしさは「声」にある

「じゃ、初めての声優は何点?」
遠: えっ? どうだろう…うーん、付けられないですね (笑)。個性は出せたと思いますか? 自分らしく、というか……。

遠: 自分らしくというのは、よくわからないけど、声に特徴があるといわれるので、遠藤久美子が話しているのはわかってもらえると思います。自分を一言伝えられるのは声だから。自分の声ってどう思います? 遠: ええと、損もするし、得もする…小さなころは、どうしてかんで遠んだ声に生まれなかったんだろうって思ったけど、このお仕事をしてからは、画面に映ってなくても、私だとわかってもらえるので得した気分です。友だちと遊びに行くと、すぐ私だとバレちゃうけど (笑)。



学ぶところもありますよ!

「最後に、読者にメッセージを。」
遠: そうですね…選択する度に物語が変わるので、楽しいと思います。あと、何かこう、学ぶところもあると思うんですよ。みなさんが実際に恋愛して、それで、迷ったとき、同じようなシチュエーションになったときの参考にもなります。みなさんの感情のおもむくままにゲームをしてもらえたら、何かがつかめるかもしれませんよ。(9月初旬・都内スタジオにて)

私が「エンクミ」です♥



遠藤久美子
●1978年4月8日生まれ
●タレントとして「人気者でいこう!」(朝日放送系)や、「ハッピーバースデー!」(フジテレビ系)等のTV番組に出演。また「フル」(三共)のイメージキャラクターとしても活躍中。



この「キャプテン・ラヴ」の主題歌が、彼女の歌が好きなから好きに!と決定した遠藤久美子がD'EM (遠藤久美子) より発売中なので、気になる人は聴いてみよう。また、2ndシングル「ハッピー・ラッキー・デイズ」(東宝E.M.I.)も好評発売中!

電撃特報

DENGEKI SCOOP

8

鋼の機体が唸

アフレイドギア

10.29
SLG

◆PS、XBOX ◆ファミコン ニュース エンタテインメント

◆MC (2プロダクト) 2P対戦可

本格ロボット開発SLG、参上!!



AFRAID =GEAR=

アフレイドギア

戦闘用ロボット「メック」を作戦し、敵陣を壊り広げるロボット開発SLG「アフレイドギア」が登場!! さびきまはパーツから自分だけの部隊を造り上げ、戦場に生き残ることが出来るか? 敵陣の巨人の黒きバトルが、いざ始まる!!



りを上げる!!

PARTS

多彩な組み合わせ

「パーツとはメックのフレーム(骨格)に装着するボディ、アーム、レッグ、バニアなどを指す。メックの基本性能はパーツで決まるのだ。

▲パーツには耐圧性能の高いものや装甲の厚いものなど、それぞれ特徴がある。組み合わせが重要だ。

GENERATOR

メックの要

ジェネレーターはメックのエンジンに当たる部分。最強パーツとの相性がよければ、組み合わせてさらに強化できるぞ。

▶最強パーツとの相性が悪いと逆効果だ。



メックを組み立てる際には、どんな武器で、どんな距離で戦うかなどのイメージを固め、そのプランにそってパーツや武器などを選択していくといいだろう。メインモードは、「チューニング・バトル」の繰り返しが大まかなゲームの流れとなるのだ。

WEAPON

機体との相性が鍵

武器には実弾やビームなどの種類があり、さらに近距離用と遠距離用に分かれる。相手や戦場に応じて使い分けよう。

▶威力だけでなく総合力で選ぶ。



TUNING

総仕上げだ!



それぞれのパーツはチューニングや、セッティングの変更を行える。一部分だけでなく全体をバランスよく強化しよう。チューニングが完了したらに強くなる。

メックバトル



メックバトルは、一度バトルモードに入ると、自動的にメックバトルモードになる。

BATTLE

このゲームの戦闘は、基本的にオートで進行する。攻撃の最適な距離は、メック開発時に装備した武器やパーツの組み合わせで自動的に決定されるのだ。ただし、COMまかせのオートモードのほかにマニュアルモードもあり、使用武器の切り替えや敵メックの特定パーツ狙い撃ちなど、ある程度の指示を出すことができるぞ。1試合1回きりのオーバーブーストも、使いどころを自由に選べるのだ。

M.E.C.(メック)とは?!

メックとは、南大陸に投入された多用途人型兵器のこと。戦争終結後スポーツに平和利用されていたが、その形でメックを使ったクーデター計画が……。ビギナーモードでは、こうしたストーリーを楽しみながらシステムをマスターできるのだ。



Multipurpose
Ergonomics
Components

▶最大大の影に写るメック



メック開発時のメックバトル



ハンドガン

Rカッコー

この武器は、近距離で戦うのに最適な武器。特に近距離で戦うのに最適な武器。特に近距離で戦うのに最適な武器。



ビームシールド

BM-102

この武器は、近距離で戦うのに最適な武器。特に近距離で戦うのに最適な武器。特に近距離で戦うのに最適な武器。



ガリウガン

ユニバース

この武器は、近距離で戦うのに最適な武器。特に近距離で戦うのに最適な武器。特に近距離で戦うのに最適な武器。



レーザーフレード

LS-101

この武器は、近距離で戦うのに最適な武器。特に近距離で戦うのに最適な武器。特に近距離で戦うのに最適な武器。

電撃特報

DENGEKI SCOOP

9

悪者を倒すばかりが RPGじゃない 街作りRPG登場!!



おみせde店主

未定
RPG

※開発未定 ※プラットフォーム:
※MSX2+パソコン用未定、PC(Windows 95)

お店を建てて街を作っていく、まったく新しいタイプのRPGが登場する! 初公開となる今回は、このゲームの特徴でもある"お店"と"職業"の2大ポイントをチェックしてみよう!!

お店を建てる! それがゲームの目的

プレイヤーの街となる何もない空き地に、いろいろなお店を建てるのが目的となる本作。ここでは、プレイヤーが建てられる多彩かつ個性的なお店の一部を紹介するぞ!

◀ "自分の街"という空き地に
おみせde店主を建てよう。冒険と
街作りで楽しさ2倍。

DENGEKI SC

出



おみせ OMISE de TENSYU 店主



ガンナー

◀銃を売るお店? 拳銃やライフルなどが買えるそう。どんな職業からできる店なのか、気になるね。



キノコ

◀キノコが買えるようなキノコのお店。キノコ類の道具の店も売っていいぞ。天井に刺さった棒が特徴。



カジノ

◀巨大なスロット型のカジノ。ミニゲームが遊べる場所になりそう!!



はなや

お店も成長するぞ!

このゲームでは、RPGで主人公が成長するように、おみせde店主も成長する。"魔道士"の店その例を紹介。



◀初めは、貧乏店のような小さな店だ。

◀レベルアップすると、お店も大きくなるぞ!

◀レベルアップすると、お店も大きくなるぞ!

◀レベルアップすると、お店も大きくなるぞ!

◀レベルアップすると、お店も大きくなるぞ!

◀レベルアップすると、お店も大きくなるぞ!

◀レベルアップすると、お店も大きくなるぞ!

◀レベルアップすると、お店も大きくなるぞ!

◀レベルアップすると、お店も大きくなるぞ!

◀レベルアップすると、お店も大きくなるぞ!

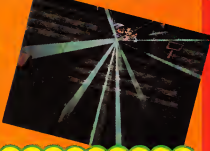
個性的なお店が盛りたくさん

職業を探す 楽しさも!

職業は40種類も!!

お店を建てるためには、まずは職業に就いてお金を稼がなくてはならない。ただし、職業に就くためには「職業カード」という職業が書かれたカードが必要で、そのカードがないと主人公は商売ができず、お店を建てることができないのだ。レアカードもあるとのことなので、

カード集めに燃える人が続出しそう!



▲職業によっては、商売だけでなく戦闘でお金を稼ぐことも。

プレイヤーは、仕事に就いたらお店を建てるための資金をためる必要がある。街の人々にアイテムなどを売り、お金を稼ぐこと。



男の子
悪の組織を倒す正義の職業

冒険は敵対店を破壊する「ヒーロー」。真逆なことに潜伏する「悪の秘密結社」を倒したり、困っている人々を助ける。

主人公を助ける2人

ガトー

街序りの手助けをしてくれる土建成さん。お金を払えば、街に道路を引いたり、お店を建ててくれるんだ。後は常に主人公の指図に任せて。



カトレア

世界のどこかにあるメタモープ神廟の主。職業カードに書かれている仕事にプレイヤーを就かしてくれる人他だ。いろいろお世話になりそう。



女の子

歌がうみんなを元気にしちゃう?

みんなの人気者になれる職業。どんな仕事をするのかはまだ不明だが、歌を取ったり、プロマイドを売ったり、いろいろできそう。



女の子

旅のこともならなでもオマカセ

ガイドさんは、他の人々アツアツチケットを売ってお金を稼ぐことも世界一周旅行なんでもできるかも!!

ゲームの流れを紹介!!

1 冒険に出発! "職業"を探せ

プレイヤーはまず男女の性別を選択し、主人公キャラを選ぶ。そして、マップを移動し、職業カードを探すのだ。



▲街や森など、いろいろな場所がカードを手に入れる。

2 お金と職業ポイントを稼ごう!

メタモープ神廟で戦に就く。そのあとは、商売や冒険で、お金と職業ポイント(経験値)をためるのだ。



▲ある特定の職業ポイントがないと、店はたてられない。

3 お店を建てるそして新たな冒険へ...

お金と職業ポイントがたまったら、自分の店にいるガトーに会いに行こう。いよいよお店が建てられるぞ。

ここで、お店を建ったら、いったんゲームは終了。別のキャラを新しく作って、ゲームをもう一度プレイしよう。



▲ガトーに会いに行こう。いよいよお店が建てられるぞ。

イベントなんかも発生しちゃう

冒険をしていると、イベントにぶち当たることも。まだその詳細は不明だが、楽しいイベントがありそうだ。

▼▼噴火する山を発見。これもイベント?



★さらに2回目以降だと...★

●1回目は、最初に着たお店がある状態でゲームが始まる。これを続けて、店を増やすのだ!!



セカンドプレイでは、最初に建てたお店がある状態でゲームが始まる。これを続けて、店を増やすのだ!!

DENGKI SCOOP

10

アニメキャラと
3Dポリゴンが融合
新鮮なプレイ感のアクションAVG!!



HARD EDGE ハードエッジ

123(子) ▶ ¥5,800 ▶ サンソフト
スクリーン/VG ▶ MG(17ブロック)、DS(AC神対応)

HARD EDGE

テロリストに占拠されたビルが舞台というハードな設定と、アニメ的なポリゴンキャラが不思議に調和している「ハード エッジ」。サウザンが放つ見どころ満載の意匠画に注目せよ!!

テロリストに挑む4人の精鋭

物語の舞台トグサビル

性格もアクションも異なる個性豊かな4人のキャラが活躍する「ハード エッジ」。プレイヤーはゲーム中、仲間になっているキャラの中から操作キャラを自由に選択できる。各キャラごとに攻撃方法はもちろん、得意分野（能力）も異なるので、状況に合わせたキャラ選択がゲーム攻略のキーポイントになりそう。ゲーム開始直後はアレックスとミシェルが選べないけど、話を進めていくにつれて、レイチェルやバーズといった心強い仲間と出会うことになるぞ。4人の力を合わせて、テロリストの野望を打ち砕け！

レイチェル・ハワード

父である、ケンネル作士を救うために自らテロリストに誘われ、ビル侵入を試み少女。

アレックス・バレット

人質救出のための派遣された、特殊部隊の生き残り。銃の扱い一流、睡薬で、すぐに感情が出るタイプ。

ジュエル・グレイブス

アレックスと同じ特殊部隊の一員で、ナイフの使い手。冷静沈着に注意をこなす。

バーズ・バスタード

事業に精通した刑事。レイチェルを探し、事件を追って、単身ビルに乗り込み事件に巻き込まれる。

占拠されたビルが舞台

西暦2040年、宇宙産業および軍事産業の重要施設、トグサビルから致電信号が発せられた。先発発見員ミゲルの率いるテロリスト集団によって、ビルが占拠されてしまったのだ。事件を巡り、それぞれの目的を持った4人の精鋭たちが集まり、テロリストたちに真向から戦いを挑む。主犯格ミゲルのもくろみとはいったい何なのか？ そしてこのビルに隠された驚くべき秘密とは？ 大いなる謎を解いた運命のドラマが、差し迫り戦いとともに始まろうとしている……



警官隊がビル内への侵入を試み、テロリストと手に汗流す戦いは、トグサビルを舞台に繰り広げられる。

ゲームは3D格闘ACT+AVGだ！

「ハード エッジ」は、謎解きを主体としたAVGパートと、簡単なコマンド入力での連続技や特



▲道筋の作りやオブジェの配置もよく練られていて、ゲームをよりスリリングなものにしてくれているぞ。
▶キャラのアクションのバリエーションも豊かで、操作していても楽しい。様々な攻撃や特殊ジャンプも簡単コマンドで繰り出せるのだ。

殊攻撃が出来るACTパートの2つで構成されている。どちらもキャラ固有の能力や攻撃状況に合わせて使っていく必要がある仕掛けなど、このゲームならではのアイデアもふんだんに盛り込まれていて、やり取りも映画の主人公のような気持ちでプレイできるぞ。



AVG part アドベンチャーゲームパート

謎解きもゲームの大きな楽しみの1つだ。リズム感が必要な仕掛けなど、このゲームならではのアイデアもふんだんに盛り込まれていて、やり取りも十分だ。



▲ビル内にはたくさんのアイテムが隠されている。
▲奇抜な仕掛けの落された装置もいっぱいあるぞ。

ACT part アクションゲームパート

マイキャラは簡単操作でさまざまなアクションが可能。また、ボタン1つで敵の方を向けるといった、親切な機能もあり、快適にプレイできるように工夫されているのだ。



▲ビル内には敵やトラップだらけで、気が抜けない。
▲各キャラの攻撃は、格闘ゲームさながらの迫力。

必殺の本誌独占!!

ド迫力ムービーで魅る
名場面の数々!!

ヒーローたちの戦いは、2つの時代をまたにかける!!

「ガンダムヒーロー」の地位を超えて集結し、愚と対決する。『ガンダムヒーロー』は、今回の最新情報では、その「ガンダム」の存在が、疑問が明らかになった。水口は「ガンダムヒーロー」の「ガンダム」兄弟などの特徴ヒーローが活躍して、この世界に平和と、新世代のガンダムが存在する新国産1953年。この時代に社会に毎日届けられるのだ。

新西曆155年

●地球が危機にひんしていた時代

地球で環境破壊が進み、人類が新たな新天地を求めて宇宙に手を伸ばした時代。地球上では凶悪の超生物や怪獣が出現し、またその裏で、凶悪な宇宙人や悪の組織が錯綜していた。そこで連邦政府は、さまざまな怪事件に対処する機関TDF（地球防衛軍）を設立する。



▲怪獣の出現や、頻発する怪事件によって、この時代の怪談はかつてない高潮にさらされている…

新西曆195年

●平和と繁栄の時代、しかし...

異星人の侵略や、謎の組織の陰謀が相次いだ「混乱の時代」から40年後。平和を取り戻した地球圏は、繁栄のときを迎えていた。しかし、地球連邦政府の権力を維持せんとするTDFと、独立を主張するスペースコロニー群の争いが、その平和に影響を及ぼす……。



▲かつて地球を守った特選ヒーローたちは、長い平和の歳月に過剰の消費になり果てているようだ。

ウルトラ兄弟を始めとした特撮ヒーローたちと、新世代のガンダムが活躍するRPG『スーパーヒーロー作戦』。今回はシナリオの側面からその内容に接近！



スーパーヒーロー作戦

99年1月

▶ 448,800 ▶ パンフレット

● 小説「プロレタリア作家」

スーパーヒーロー作戦

設定&ストーリーを大公開!!

戦いのプロローグ…、注目の第1話を先取りチェック!

『スーパーヒーロー作戦』のストーリーは、「Gガンダム」や「ガンダムW」の面々と、オリジナルの主人公が存在する新西暦195年から幕を開ける。この時代で、地球圏を支配させかねない超兵器、アルティメットガンダムの破壊を依

頼された主人公たちは、ある事故によって新西暦155年に飛ばされるのだ。ここでは舞台設定と共に公開された第1話の内容を、ひと足早く公開していくぞ。しっかりチェックして、ストーリーの雰囲気を感じ取ろう。

SCENE 1 出発

アールガン出撃!

ネオジャパンコロニーがアルティメットガンダムを使って、TDFを攻撃するとの情報が入った。ピースクラフトは本来、TDFと敵対する組織だが、あまりにも強大なパワーを持つアルティメットガンダムに脅威を感じ、特殊工員のアールガンに破壊を命じる。イングラムは単身、ネオジャパンコロニーに潜入するのであった……。

▼イングラムは、アルティメットガンダムの破壊を依頼される。



アルティメットガンダムを破壊するつもりだ

▼イングラムとその他の搭乗者アールガンの戦いが、始まる。その行く手には何が待っているのか……

SCENE 2 襲来

ネオジャパンコロニーへの潜入に成功したイングラムは、アルティメットガンダムの情報を集めるためにコロニー市内へと向かう。そのとき、無差別ゲリラ組織、ネオパディムが市内を襲撃! イングラムはアールガンで応戦し、ネオパディムのモビルスーツを撃破した。だがその直後、空中からウイングガンダムが飛来する……。



イングラムは、ネオパディムの襲撃に巻き込まれる

▼襲撃にネオジャパンコロニーに潜入したイングラムは、街で情報を集めることに、アールガンと協力する。どこにある?

イングラムは、ネオパディムの襲撃に巻き込まれる

対決! ウイングガンダム!!

アルティメットガンダム始動!?

なんとウイングガンダムを撃破し、ネオジャパンコロニーの内部に引き返したイングラム。彼はその奥にある格納庫で、ついにアルティメットガンダムを発見する。しかし、アルティメットガンダムはその制作者であるライゾウ・カッシュ博士の息子、キョウジ・カッシュの手によって、いざこへと待ちまわられてしまった。

ライゾウ博士「キョウジ、アルティメットガンダムを破壊してくれ、頼んだぞ。」

主人公・男 イングラム・プリズケン

『スーパーヒーロー作戦』の主人公。ピースクラフトに所属する特殊工員。かつて宇宙をさまよっていたころを、組織の人間に救助された経歴を持つ。そのときの経歴で、記憶を失っている。

ヒロイン 「俺の記憶を失った」

主人公・女 ベレタ・プリズケン

プロフィールは、主人公・男のイングラムとまったく同じ。ただ、性格が全く違う。おなじく性別は、ゲーム開始時の男女の選択によって決定されるので、どちらか一方の性別を定まる。



COOLBOARDERSTM

3

11.26 On Sale ¥5,800[¥]



TM 及びマーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Cool Boarders, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Designed and developed by 1001 Minds, LLC. Published by UEP Systems, Inc. under license from 989 Studios ©1998 Sony Computer Entertainment America Inc.

すべてがパワーアップ、 あの興奮と臨場感が帰ってきた!

リアル! クール! ファンタスティック!

ダウンヒルやビッグエアーなどの多彩なモード、
モーションキャプチャーが再現する細かいアクション、
スリルが体感できるデュアルショック完全対応など、
すべてが大きくパワーアップ。
これが待望のリアル・スノーボーディング新世界だ!



東京ゲームショー'98秋で、
アニソン界のスーパーヒーロー
影山ヒロノブ熱唱!

小間No.
5-中央-7

来春発売の痛快ヒーローアクション、
「RISING ZAN〜THE SAMURAI GUNMAN」の
主題歌が聴けるチャンス。
人気絶頂ヴォーカリストの熱唱にご期待ください。

■10/10(Sat)14:00

■東京ゲームショー・メインステージ

RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN

99年2月発売



会場にて新タイトル発表!!!



株式会社ウエップシステム

〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-8-5 ゲームインフォメーション 03-3377-2227 <http://www.uepsys.com/>

3Dアクション・アドベンチャー

Cybernetic EMPIRE

サイバネティック エンバイア



制作 / **WOLFTEAM**

発売 /



株式会社日本テレネット

〒170-0004 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル TEL.03(5394)6601



日本テレネット/ワルフチーム、ついに新プロジェクトを発動!

近未来を舞台に、ハードな3Dアクションが展開する。

男女、2人の主人公がシーンによって交代するキャラクターチェンジを採用し、

1つのシナリオを多面的に楽しむことを実現。

しかも多彩なシーン構成に加え、武器や弾薬をその場で調達するという緊張感、

謎解きの爽快感がプレイするものを虜にする。

1999年春、「サイバネティック エンパイア」が新風を巻き起こす。

発動

1999.Spring



TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN

東京ゲームショウ'98秋に出展(ブースNo.5-16-2)

■会場実演にプレイ可能! ■声優「桜井 賢」も来場!

©1999 TELNET JAPAN 1999

PlayStationは「マーク」及び「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



2046年某日夜、マシナリー・キア社トクザビルが直轄テロ集団により占拠された。

敵襲前後、テロ集団制圧のための特殊部隊が派遣されたが、おえなく壊滅。

わずかにアレックスとミシェールの2難民だけの生存が確認された。

彼らに課せられた課題はあまりにも過酷である。

戦れるものは残え上げた自らの技と生き抜くことへの執念。

そして、別の目的でビル内に潜入している熱血刑事と謎の少女との出会いである。

視座に入りこんだビルと無敵に現れるテロリストたちを相手に

彼らはどこまで闘い続けることが出来るのか？

遠行不能指令

The Disaster Adventure

HARD EDGE

12 / 3 発売予定
予定価格5,800円(税別)

プレイステーション2 対応
TAPAL 9999000

SUNSOFT®

サンソフト株式会社 サンソフト事業部 〒460-0002 名古屋市中区東3丁目20-1 サンシャインビル2140F
■エニックスビル TEL:052-568-2805 受付時間 月～金 10:00～11:50 / 12:00～18:00 (日・祝は別)

©1999 SUNSOFT 北 トレードマーク "PlayStation" はソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。



届け、僕の想い。
忘れない、君の笑顔。



「学園祭」。この思い出のアルバムに加えたい、君の笑顔。
汗と努力と、小さな感動に彩られた、かけがえのない二人の日々。
いつからか僕は、クラブのためじゃなくって、君のために手伝ってたんだ。
そして今日、永遠に忘れられない「学園祭」の幕があく。
君はきっと、あの場所で、微笑みながら待っていてくれる――

「学園祭」関連情報 メディアミックス続々展開中!

- 小説** 電撃G's文庫「星の丘学園物語 学園祭」第1巻/河津実貴
11月10日発売予定 手価：本体660円・税
- コミック** 電撃コミック「星の丘学園物語 学園祭 公式コミックファンブック」
10月27日発売予定 手価：本体800円・税
- 攻略本** 電撃攻略本「星の丘学園物語 学園祭 公式攻略ガイド」
10月22日発売予定 手価：本体980円・税
- CD** 「星の丘学園物語 学園祭」ラジオドラマCD
Vol.1 ●10月23日発売 Vol.2 ●11月27日発売 価格：各2,913円・税
- ラジオ** 「電撃水鏡 学園祭」でラジオドラマ好評放送中!
文化放送 毎週土曜日26:00~26:30 ラジオ大阪 毎週日曜日26:00~26:30

10.22 発売予定 学園シミュレーションゲーム
手価5,800円(税別)

インターネットで 最新情報GET! メディアワークスのホームページ ▶ <http://www.media-works.co.jp/>



MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田墨堤台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL.052-773-7083



東京ゲームショウ'98秋

会場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1~8
開催日：10月10日(土・祝)・11日(日)10:00~17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA) 後援：通産省

首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中

●前売券：一般 1,000円
●当日券：一般 1,200円
一般・中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421



「学園祭」セル画プレゼントキャンペーン実施中!!

ゲームで使ったセル画を
抽選で200名様にプレゼント。

【締切】12月31日14時締切

お問い合わせ先

上記(株)メディアワークス
「ユーザーサポート」部までお問い合わせ下さい。

ゲーム雑誌の女王様として
攻殻

Station

How to win



メタルギアソリッド
 スレイヤーズわんだほー
 いなまストリート
 アドヴァンストV.G.2
 efficus
 ガウバードフォーアフター
 ウィニングポスト3
 仮面ライダー
 落ちゲーやろせ!

ストーリー攻略

2度目のウルフ戦～
脱出路までを完全分析!

ここからは中盤からエンディング直前までの各エリアのマップや重要ポイント、戦闘の必勝法などを攻略していく。また通常のプレイでは気づきにくい隠し要素や、ストーリーもまとめてあるので要チェックだぞ!

雪原

通廊様1階から雪原へ出るときはスナイパー・ウルフに狙撃され、そのままだと大ダメージを受けてしまう。ここは必死で戦っていく。無事に倒すことが

できれば、カードキーを使って各部屋のアイテムを回収しよう。なお、1つだけLV7の部屋があるが、ここはあと回しにしてさっさと先を急ごう。

AREA POINT

各部屋のトラップに要注意!

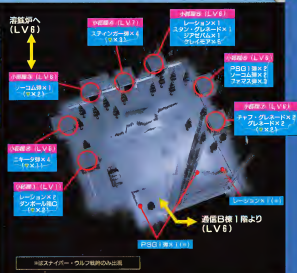
各部屋に仕掛けられているトラップでしっかりやすいのが、小部屋⑤のクレイモア。すぐそばに見えるアイテムにつられて、そのまま進むと大ダメージを受けてしまう。ここは地雷探知機を使って、水フクでクレイモアごとアイテムを回収していく。また、ガンカメラが仕掛けられている小部屋では、チャフ・グレネードで地雷障害を避け、カメラの動きをみて、その真下を移動するなどで無事にアイテムを取ろう。

チャフで確実に回収しよう!



▲小部屋⑤にはクレイモアが大量に設置されているので、中に入る前に探知しておき、地雷障害を避けてからアイテムを取りに入ろう。

▲ガンカメラに対してはチャフが安全。中に入る前に探知しておき、地雷障害を避けてからアイテムを取りに入ろう。

VS スナイパー・ウルフ②
多彩な攻撃方法で倒せる!

2度目のスナイパー・ウルフ戦は、エリアが広いので1回目よりも隠れているウルフを倒すのが難しくなっている。だが、今回はPSG1以外にもス

ティンカーやニキータミサイルが使用可能。これらを有効に使えば簡単に倒すことができるはずだ。



木の後ろから出たところを狙え!

ニキータで安全に勝てる!!!

ニキータミサイルは、なかなか敵なら倒せることができ、しかもウルフはこのニキータには気づかない。隠れさししっかりできれば確実に倒せるのだ。右にある段差の壁に隠れてニキータを撃てば、ノーダメージで倒すこともできる。安全にいきたい人には、とくにオススメ。

安全に倒れたまま攻撃することが可能!

▲ここからニキータを撃てば、一方にダメージを与えられる。

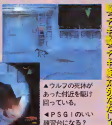
特殊攻撃法② スティンガー・ミサイルを使えばさらにラク?

スティンガーを使った場合、ウルフの位置がはっきりわかるだけでなく、他の武器よりも与えるダメージが大きいという利点がある。たとえばウルフが木の陰に隠れていても、黒煙でダメージを与えられるので簡単に倒すことができる。撃ったあとにすぐ装弾を解除し、左右に移動すれば、ウルフの攻撃も受けることがなくなる。ウルフの姿が見えなくてもロックオン可能!!



CHECK ウルフより強い(?)ウルフドッグ登場!!

ウルフを倒したあとは小部屋⑤に入って沼藪界へ向かうことになる(DISK2に入れ替える)が、ここで一度雪原に戻ってみると、1匹のウルフドッグが走り回っている。このウルフドッグはまったく攻撃してくれないが、いくら撃っても絶対に死なないのだ!



溶鉱炉

雪原からの階段を降りると、灼熱の溶鉱炉へと入り着く。このエリアで気を付けなければならないのは、炉に落ちること。炉のふちに置いてあるアイテムを取ろうとして、足を踏み外して

落ちてしまうと一発でゲームオーバーだぞ。なお、雪原でレシオンが凍結して使えなくなってしまう場合は、この溶鉱炉にしばらくいれば、自然と溶けて使えるようになる。

AREA POINT クレーンの場所はハイライトで移動

溶鉱炉の最大の難関となるのがこのクレーンの通路。道幅が非常に狭いため、ビハインドモード（壁に寄り付く）でなければ進むことができない。ここは★キーを左上に入ればなしにしながら少しずつ前（上方向）へ進もう。ただし、クレーンが目の前にきたら、★キーを左に入れたまま、すぐに窓でしゃがむこと。ちなみにこのクレーンは、スティンガーやニキータで破壊することもできるぞ。

常に★キーは左上に入ればなし!!



スティンガーで壊すこともできるか...



貨物用昇降機

溶鉱炉から出ると、ちょうど昇降機が目の前にある。ここには右にあるスイッチを押して下へ向かうのだが、すぐに3人のゲノム兵に見つかってしまう。バルトへと突入する。通信B機の

ステルス兵戦同様、狭い場所での戦闘なので、敵の動きをよく見て戦おう。ちなみに、このゲノム兵は昇降機の上で倒すと、ファマス弾がソーコム弾のどちらかを落とす。覚えておくといい。

AREA POINT 途中でガンカメラと地雷のトラップが!

1台目と2台目の昇降機をつなぐフロアには、ガンカメラが仕掛けられているが、通常視点ではこのガンカメラを発見することはできない。1台目を降りたらすぐにチャプを使って移動するようにしよう。また、その先にはレシオンとファマスマサがあるが、回りにクレイモアが仕掛けられているので要注意。ホフクで回収するが、サーマル・ゴグルなどを装備して進んでいく。



ガンカメラの注意!!



★サーマル・ゴグルや地雷回収を優先し、安全にアイテムを回収できる。

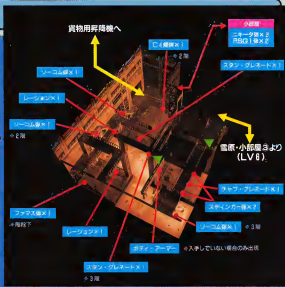
★このガンカメラはスネークの足跡になっているため、気付かずにいくのは危険。

CHECK 2 飛んでいるカラスは撃ち落とせ!!

2台目の昇降機に乗っているとき、空中にカラスが飛んでいるが、なんとファマスやスティンガーなどを使えば撃ち落とすことが可能。うまく2羽以上撃ち落とせば、キャンベルから無線がかかってきて報酬してもらえぞ。



4人で倒せば、全員の報酬がもらえる!!



BATTLE VSゲノム兵 後ろに回り込んで投げろ!

昇降機に乗り込んでくる3人のゲノム兵は、耐久力が高く、一定の障壁を越えると多彩な攻撃を仕掛けてくる。長期戦になるとLIFEが持たない。ので、できれば短時間でクリをつけ、投げて1人ずつ昇降機の下に落とす。そして、敵を昇降機

の下に投げ落とすには、扉を背にする必要がある。敵の攻撃が集中しやすい。移動の際には十分注意が必要だ。武器を使って倒す場合は、ファマスの走り撃ちがベスト。とくに敵が一列に並んだときは、3人同時にダメージを与えることができる。そのタイミングを見逃すな!

昇降機の下へ投げ落とせば一発で終わり!!



▲ゲノム兵は昇降機の下に落とすことが多いので、そのときを狙って投げるのがいい。

ストーリー解説①



マスターからの通信

ナオミの行動に不審な点がある。スネークが昇降機で地下倉庫へと向かう途中、突然マスターから無線がかかってきた。マスターによると、ナオミの祖父がFBI長官補佐だったという話はすべてデタラメだという。はたしてナオミは何のために嘘をついたのか? マスターはさらに彼女に対する調査を続けてみるというが……



▲マスターのいうように、ナオミの祖父はFBI長官補佐だったという話はすべてデタラメだという。はたしてナオミは何のために嘘をついたのか? マスターはさらに彼女に対する調査を続けてみるというが……

地下倉庫

昇降機を降りると、目の前には零下30℃の極寒フロアが広がっている。この通路の奥に巨大な冷凍庫が見えるが、中に入るとバルカン・レイブンのバトルが始まってしまうので、その前に通路脇に隠れているニキータ弾やレー

ションなどのアイテムを回収しておこう。またこのフロアは、雷源と同じように長時間いるとレーションが取り付いてしまうので気をつけること。ちなみにこのレーションの連結は、装填していることで防ぐことができるぞ。

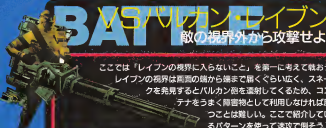
AREA POINT

コンテナの上にあるアイテムを取るには？

コンテナの上のアイテム（レーション、O4爆弾、ニキータ弾）は、レイブンのバトル中にもみられる。このアイテムを取るためにはレイブンの攻撃をうまく利用し、下のコンテナを破壊させるしか方法はない。だがコンテナを壊すと通路がふさがってしまうし、退路で不利になる。あまり無理をしないで取る必要はないだろう。



▲レイブンのバトル中にアイテムを取ろうとすると、通路がふさがってしまう。



ここでは「レイブンの視界に入らないこと」を第一に考えて戦おう。

レイブンの視界は周囲の壁から探るまで結構広く、スネークを発見するとバルカン砲を連射してくるため、コンテナをうまく障害物として利用しなければ勝つことは難しい。ここで紹介しているパターンを使って連続で倒そう！

パターンA

クレイモアを設置して安全な場所で待つ

レイブンの歩くルート上にクレイモアを設置し、安全な場所で待機するだけ。あとは勝手にレイブンがクレイモアに引っかかってくれる。複数設置すれば

は引っかかる探るも上がり、ある程度レイブンの動きを先読みする必要はあるぞ。また、O4爆弾でもこの戦法は使える。



▲レイブンの歩行ルート上に地雷を設置し、安全な場所で待機する。O4爆弾でもOK!

パターンB

ニキータミサイルを誘導して背後から当てる

コンテナの裏に隠れてニキータを発射し、レイブンの背中または側面を狙って弾を誘導しよう。うまく当てるコツはあまり方向を変えないこと。ただし、

正面から突っ込むとバルカン砲で撃ち落とされてしまうので注意。近くで爆発させられれば、たとえ命中させなくても爆風でダメージを与えられるぞ。

レーダーを見て主観で誘導

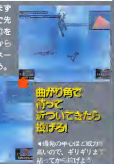


パターンC

グレネードをタイミングよく投げつける

グレネードを使用した戦法は、まずレイブンの歩くルートの曲がり角で先に待機しておき、近づいてきたら弾を投げて3〜4秒待つ。そして再びレイブンの姿が見えた瞬間にグレネードを、すぐにコンテナの陰に隠れよう。

あとはこの繰り返しで倒すことができるが、5秒待たずまですぐにグレネードを発射してしまうという慣れないこととなるので注意。



メタルギア ソリッド

ストーリー解説②

バルカン・レイブンの会話～マスターからの通信

DARPA局長の死体の謎が明らか!

スネークとの一戦時に敗れたレイブンは、死の前目に驚くべき真実を告げる。後の話によると、なんと独房で死んだDARPA局長は偽物であり、FOX HOUNDの一員であるデコイ・オクトパスの装束した姿であったというのだ！ その理由を聞いたかと思うスネークだが、レイブンはそれ以上の理解をしてくれなかった。そして先を急ぐスネークに、再びマスターからの通信が入る。ナオミがスパイであるという疑念も、どうやら真実になりつつあるようだが……。



彼女を名前の「ナオミ・ハンター」の戸名をどこかで入手しただけに似ている。

ナオミは一体何者なのか？

▲ナオミ・ハンターという名前は、まったくの別人のものだった!! たどるとキャンセルのそばに隠れた彼女は……?

確認事項

- 独房で死んだDARPA局長の正体は、デコイ・オクトパスだった。
- ナオミの過去はすべて作り話!
- レイブンからLV7のIDカードを入手。

オクトパスは血涙まで偽装する

AREA POINT

落とされたPALキーは地雷探知機で探索

司令室でリキッドとオセロットの会話を聞いた直後、スネークはオセロットに発見される。このとき撃たれたPALキーを排水溝に落としてしまうので、すぐにまで降りて探しにいかなくてはならない。



このPALキーを発見するには、地雷探知機を使えばいい。ただし、レーダー上には2つの光点が表示され、どちらかは時限爆弾になっている。間違えて時限爆弾を取ってしまったら、すぐにその場で落ちてしまう。



AREA POINT

PALキーの形状を変化させろ

PALキーを発見したら司令室へ戻る。すでにリキッドとオセロットは発見されている。ここからはオタコンが書いた説明どおりに、PALキーの形状を変化させながら左側の機末から真ん中・右側という順でコードを入力していくのだ。



見ながら説明どおりにPALキーを操作する。

1 監視カメラに注目しつつその特殊入力

1 目的の入力は、左側の機末にPALキーをそのままだけに入力する。このときはPALキーの形状を変化させる必要はない、装着して左側の機末に近づけただけいい。ただし、司令室には監視カメラが2つ設置されており、見つかるのと音が響かれ、室内に毒ガスが充満し、ゲームオーバーになってしまうので注意すること。

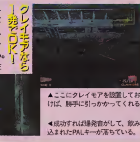


4 司令室に侵入した後は、監視カメラの死角に潜る。

CHECK

PALキーをネズミが飲み込んでしまったら…

ゲームスタートから司令室にたどり着くまでに、敵に発見された回数か10回以下だとPALキーがネズミに飲み込まれてしまうというイベントが発生する。このネズミは特定のルートを経由しており、見つけた瞬間に倒さなければならない。クレイモアを使えば、ラクに取り返せるはずだ。



クレイモアなら「フレイムアロー」で倒せる。

▲ここにクレイモアを隠置しておけば、勝手に引っこちてくれる。

▲成功すれば足跡がなくなり、飲み込まれたPALキーが落ちている。

CHECK

2 地下倉庫まで戻ってPALキーを操作

第1のPALキーの入力が終わったら、次はPALキーを冷却するために地下倉庫(レイプンと訳した部屋)へ移動しよう。敵はいないが、部屋の中じっとしているだけ10分経たずに死亡する。そこでPALキーの色が青色になったら、急いで司令室に向かい真ん中の機末に入力しよう。



▲倉庫やヘリポートでも冷却できるが、一番いいのは地下倉庫に行くのがラク。

CHECK

3 監視カメラでPALキーを隠める

最後のPALキーは高温の場所で隠めなければならないので、多少遠いが溶融炉まで戻るしかない。形状を変化させる方法は基本的に2回目と変わらないが、先ほどと違って今度は地下倉庫に敵が出現している。しかもPALキーを変形させたあとは、急いで司令室に向かわないと元に戻ってしまうので注意しよう。また、司令室へ戻る途中ではマスター、そしてナオミから、重要な無線も入ってくる。これは絶対に聞き逃さないようにしよう。



▲3回目のPALキーは、溶融炉で隠める。溶融炉内なら場所はどこでもいい。

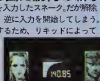
▲右側の機末にPALキーを隠し込みた瞬間、ナオミが叫ぶ。出来事か聞き逃さないようにしよう。

ストーリー解説④

マスターの正体が判明! (リキッド・スネークとの会話)

リキッドの口から出た驚愕の新事実

ようやく3つのPALキーを入力したスネーク。だが解決されるのはその直後。コードは、逆に入力を開始してしまう。なんとスネークは核を発射するため、リキッドによって利用されていたのだ。そして、スネークの前に現れたリキッドは、今回の任務が「FOX DIE」という殺人ウィルスを送るためのものであること、そしてリキッドとスネークが双子の兄弟であることを語る。



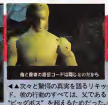
そう、あなたも僕にも、あのラザロ・イーサーは兄弟か。



▲今までマスターだと信じていたリキッド、なんとリキッドはPALキーの入力中に、スネークはナオミの正体を知ることになる。



最終的にはリキッドの正体を知り、そして敵の行動に振り回されることになる。



敵と仲間を倒すコードは同じで、その意味も同じ。

▲次々と敵の真実を語るリキッド。彼の行動のすべては、父である「ビッグバズ」を救済するための計画だった。

確認事項

- ナオミはフランク・イーガー(忍者)の妹だった。
- DARPA局長の超難コードは実は知られていなかった。
- 本物のマスター・ミラーは2日前に死んでいた!
- マスターの正体はリキッド・スネークだった!
- 今回の任務の真の目的は、特定の人物を死に至らしめるウィルス「FOX DIE」を敵基地に運ぶことだった。
- ナオミは国防総省(ペンタゴン)と組んでいた。
- スネークとリキッドは双子の兄弟だった!

V.S. メタルギアレックス

スティンガーを弱点に撃ち込め!

レックス戦はとにかく攻撃を受けないようにしなければならない。レックスは近距離でレーザー砲、中距離でマシンガン、遠距離で誘導ミサ

イルの攻撃を使い分けてくる。攻略法としては、マシンガンを使いつつ、スキをみて弱点にスティンガーを撃ち込んでいく方法がベストだ。

第1段階 その場から動かずに攻撃せよ

第1段階は戦う前からチャフを破壊しておき、レックスが動き始めたときにチャフを1発発射しよう。このチャフでレックスの攻撃は、完全に封じることができる。あとは最終階層中スティンガー

チャフ★スティンガーと交互に繰り返せ!

チャフが切れている間は、攻撃は一切とどめておけ。



まずはチャフ!

を弱点のレドーム（スネークから見るとレックスの右肩にある円盤状のもの）に撃ち込めばいい。だいたい1回のチャフで3発はスティンガーを当てられる。その電から動かず、ドンドン撃ち込めよう。



▲先頭はタイミンが狂う。チャフ2回、スティンガー7発で階層に侵入せよ。



▲チャフを撃つときは、レックスの右肩にある円盤状のものに命中させるようにしよう。

ついに動き始めたメタルギアレックス!!

誘導ミサイルに注意!

緊急イベント

"ティープ・スロート"からの最後のプレゼントが...

レドームを破壊したかに見えたが、レックスは停止するどころか、さらにスネークに襲いかかってきた。だが、この絶体絶命の危機に突如謎の人物が乱入! その人物は、ティープ・スロートこと「グレイ・フォックス」だった!!

そしてフォックスは自分の命と引き換えに……



▲「オレとスネークの間にオレの過去を告ぐ」



▲「今、オレの命を賭して、オレの過去を告ぐ。オレの過去を告ぐ。オレの過去を告ぐ。」

第2段階 ミサイルをさせてコクピットを狙え

第2段階は弱点をレドームからコクピットに変わる。弱点にスティンガーを撃つのは変わらないが、第1段階と違って、今度はチャフを投げてから誘導ミサイル以外の攻撃をかわさなければならぬ。スティンガーをクイックチェンジでこまめに解除しながら、戦っていく。



ここを狙え!

▲レックスは、この段階から動き始める。レックスの動きに合わせて、スティンガーを撃ち込んでいく。

ストーリー解説⑤

グレイ・フォックスの死～リキッド・スネークとの会話

はたしてメリルは生きてるのか?

グレイ・フォックスの死という犠牲を払いながらもレックスを倒したスネークは、爆発に巻き込まれて気を失ってしまう。そして目覚めたスネークの前には、リキッドとメリルの姿が! だがメリルは倒れたままだから、生死は定かでない。リキッドは1対1の勝負に勝てば、メリルを解放すると語る。そのとき突然キャンベルより、「この破壊軍所が空爆によって破壊される」という旨の無線連絡が入る。どうやら国防省長官ジム・ハウスマンは、今回の事件の証人を消し去るつもりらしい。スネークは慌てた瞬間で、リキッドとの決着をつけるのか?



機体から降り降り、機体から降り降り、機体から降り降り

▲「リキッドの言うように、スネークは戦いの中やうに、生きているのか?」



当時開演中では息を吐いていた

▲父から生活は子のみを生き残ったリキッドは、己の復讐だけのために今回のテロ事件を起こした。

▲「ついに再会したメリル。だが、今はまだ生死を確かめることができない……」

▲「非難は決断をするジム・ハウスマン」



▲「メリルは生きてるのか?」

確認事項

- リキッドは核を利用して世界的なテロを行うつもりだった。
- ゲノム兵もビッグボスの細胞を使って作られている。
- 国防総省(ペンタゴン)が廃棄所を空爆するよう命令を出した。
- メリルはキャンベルへの脅迫材料としてテロ当日に購入された。
- キャンベルが国防総省によって逮捕されてしまった。
- 今回の事件の黒幕、国防省長官ジム・ハウスマンが登場。

V/S リキッド・スネーク

確実に打撃を当てていこう

リキッド戦は素手で戦うしかなく、しかも時間制限内に決着をつけなければならぬ。リキッドに対して、もっとも有効なのはパンチと発の攻撃。パンチ2発を当てると、リキッドは必ず反響をしてくるで、これをきいて、またパンチ2発。この繰り返しで連続してダメージ

パンチを2発ずつ当てていけ!

▲リキッドがスネークの大きい技を出したあとには、パンチ2発ではなく、コンボ（キックまで）を確実に決めていったほうがよい。
▲体当たりはスピードが速く、攻撃力が高いので、間違ってるところを必死にしようとしてもダメ。必ず避けよう。

ージを与えられるはずだ。リキッドの体力が少なくなってきたら、できるだけ距離をとっておけば簡単によけられる。そのあと、コンボや投げで地面へと叩き落とそう!

▲パンチ2発→リキッドの反響を白煙、といふ繰り返しで倒せる。パンチは確実に当てるのが大切。
(体当たり要注意!!)

リキッドを倒したあと、メルリが生きているか死んでいるかはランダムではなく、オセロの部屋の隅にどう配置したかで変わってくる。このあとのエンディングや、クリア後にもらえるアイテムも変わってくるぞ。ぜひ両方とも見よう。



▲オセロの部屋の隅にメルリの死体は隠れている。

CHECK

5

拷問部屋での選択がメルリの生死を分ける

拷問に耐えていると...

拷問に耐えた場合、メルリは目を覚ましてスネークに抱きつく。そしてメルリはスネークに対する思いをここで打ち明け、2人はそのまま脱出路へと向かうことになる。



▲オセロの部屋の隅にメルリの死体は隠れている。

拷問に服従すると...

拷問に耐えられず服従した場合、メルリは二度と帰らぬ人となる。そのときオタクンが現れてスネークを助す。そして2人は協力し、一緒に脱出することを目指すのだ。



▲オセロの部屋の隅にメルリの死体は隠れている。

脱 出 路

リキッドを倒して脱出路へと向かう2人。駐車場に着くとメルリ（オタクン）がジープのほとへ走っていくが、監視カメラに見つかり戦いが始まる。この戦闘では、スネークは素

手で戦うことになるので、投げをメインに戦っていく。なお、レーンションが駐車場へ出る前に2個、駐車場の左下の隅に1個隠れているので、必ず取ってから脱出すること。

AREA POINT 駐車場と拷問の突破法

駐車場はジープが置いてあり、メルリ（オタクン）がエンジンをかけようとするが少し時限がかかる。この間は投げで敵をダウンさせまくるか、逃げ回すしかない。エンジンがかればジープに搭載されている機銃が使えるので、まずドラム缶を破壊して駐車場を出よう。だが、このあとにも2回の機銃がある。1回目は駐車場と同じようにドラム缶を破壊、2回目はスネークに近いほうの窓から倒していけば、最小限のダメージで突破できる。

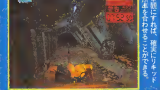


▲1回目の機銃は、ドラム缶を撃つのは簡単だが、2回目の機銃は一番左の窓（左側の窓）の裏で撃てると、あまりダメージを受けずに突破できる。

AREA POINT リキッドとの最後の銃撃戦!

最後のリキッド戦では、必を押しながら主幹機で機銃を撃とう。こうすればリキッドの動きが把握でき、弾を当てやすくなるぞ。また、リキッドが銃を構えた瞬間は、一瞬だが無防備になる。このときを狙って機銃を撃てよう。

機銃は主幹機が可能!



▲前に進むと、機銃がリキッドに当たる。



▲奥の機銃で戦う。

そしてエンディングへ...

快進撃にスネークたちを送るリキッド。空まで飛ぶはずが時間的ななかで、ジープに乗ったまま激しい銃撃戦が繰り広げられた。残り時間あとわずか。そして直行方向から出口の光が差し込んできたその瞬間、スネークとリキッドの照るジープは煙に包まれ、2人は無事か? しょう! そして...



メカニック・リキッド

オセロの部屋の隅にメルリの死体は隠れている。

オセロの部屋の隅にメルリの死体は隠れている。

オセロの部屋の隅にメルリの死体は隠れている。

オセロの部屋の隅にメルリの死体は隠れている。

サーチ、3発、走り撃ちが基本中の基本!

VR
トレーニング

ガンシューティングモード 完全攻略法

ここからはVRトレーニングの「ガンシューティング」モードで好評解を出すための最短ルートと敵の倒し方を紹介していく。各ステージのルートは「テクニカルデモンストラーション」を基本としているので、下の説明だけでわからないという人は、「サバイバルミッション」をとりあずクリアして、見てみたいだろう。また、このVRモードのベストタイムも掲載したので挑戦してみよう。

攻略ポイント

- ①敵のパターンを覚える
- ②サーチ機能を活用する
- ③必ず3発で仕留める
- ④走り撃ちを使う



STAGE 1 走り撃ちで殲殺

コナミ 3:11
DPS 3:20

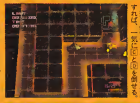
ステージが始まる前に②を押してはなしにしておき、スタートしたら①を押して銃を構え走り出す(弾はまだ撃たない)。スタート後すぐに走り撃ちに入るステージでは、この方法が役に立つので必ずマスターしておくこと。あとは②の地点で①と曲線上に当たったときに、②を押したまま3発発早く撃てばOK。ここまでの手順を完璧にやれば、3秒台は簡単に出来る。これがどうしても難しいという人は、タイムは落ちるが走り撃ちではなく、①の地点で一息立ち止まってから確実に②を狙い撃て、ゴールすればいい。



STAGE 4 画面外の敵をサーチ

コナミ 8:84
DPS 10:81

敵の数は多いが比較的簡単なステージ。スタートしたら①まで一気に走って、②がある右方向に向くと同時に銃を構え、③を撃つ。そしてその場から動かずに今度は④を撃とう。①の位置が正確なら、④は画面外にいても倒れる。次に⑤に向かうのだが、走っている間にテクニカル・リロードで弾を補充しておくこと。ここまでにタイムロスがなければ⑥に当たった時点で⑦と⑧が⑥に連射で倒れる。8発連射して2人同時に倒す。あとは⑥に移動して銃を右に構えておき、こちらに歩いてくる⑨を撃てばOK。



▲ここから画面外に⑨(⑨)を撃つ。2人を倒したらずにテクニカル・リロードだ。

STAGE 2 中央に敵を集めろ

コナミ 4:80
DPS 7:34

スタートしたら①へ走っていき、まず②を押すが、ここを③に見つからずに突破するには、①にきたら④キーの右上と同時に②を押して銃を構えなければならぬ(サーチしたら撃つのでは遅い)。構えたあとは、ほんの一瞬だけ待ってから、すかさず3発撃つのがコツ。③を倒すと⑤、⑥が中央に集まってくるので、今度は⑤に移動し、⑤の真上の⑦を撃つ(撃つときに④キーを上に入れておくと成功しやすい)。そのあとはテクニカル・リロードで弾を補充しつつ⑧に移動し、⑧を撃つ。ここまでの間に時間がかかっているのは、⑧はパッチリのタイムリミットで倒せるはず。最後の⑨は、⑧の視界のギリギリ外から狙い撃つことになるため、⑨⑨⑨を倒すに時間がかかる。



STAGE 5 中央から3発で倒せ

コナミ 5:12
DPS 6:48

まず、ステージが始まったらすぐに①から②まで外を走らう。正面にある障害物から半身だけを出した状態でサーチすれば、ギリギリ当たるはず。ここからは③から④を撃ち、すかさず④キーを上に入れて⑤を撃とう。ここで注意しなければならないことは、⑤をできるだけ早く倒す、ということ。倒すのに時間がかかると、⑥が画面外へ歩いていってしまうのだ。うまく⑥から⑤と⑥を倒すことができたら、テクニカル・リロードをしなが⑥へ。ここから下から⑥の口を撃ち、そのままに直進してゴールに飛び込む。

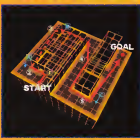


▲写真のように、障害物から半身だけ出して撃てば、画面外にいる⑥を倒せるぞ。

STAGE 3 早めに壁を叩け!

コナミ 11:86
DPS 13:84

まずはスタートする前に④キーを上に入れてはなしにしておき、ステージが始まったらすぐに①で②を叩き、③に移動。ここから、こちらを向こうとする壁を撃てしまおう。③を倒したら、そのままだけに④を撃つ。④は③の地点に着いたら④キーを右に入れたら倒れるから撃て、壁を叩いておき出さなくても倒すことができる。次に③のあたりで壁を叩き、③まで走って待てる。そして③が倒れてきたら③を撃つ。ゴールすればいい。壁を叩くタイミングと3発撃ちさえいかりできれば、1秒台は簡単に出来る。



このVRモードのベストタイムは、8秒台前半のようです。

スレイヤーズ わんだほ〜

今回は第1章のストーリーを追いつつ、フローチャートイベントをフォローしていくぞ。

10/22

PPG

¥6,800

¥2,800

MCII(2プロット)



本作の原案をそのままだに、あの「スレイヤーズ」が本格復活PRとついでに登場！原作の人気キャラクターが復活するだけでももちろん、アニメーションが多いので、小説がファンサービス好きな人から絶大な人気を誇ることも間違いない作品です。その魅力も、小説版を全編読んでほしい。この作品が好きなので、けっこう楽しんで記事をやっています。もちろん次号以降も勉強していき予定なので、お楽しみに！

(9/26)

天才美少女魔道士「リナ」の活躍を描く!

ストーリー序盤を大攻略!



▲リナは、驚きつつ魔力を取り戻すため、ガウリイとともに出陣した。しかし、その矢先、未知の怪物に遭遇。暴風の雨に襲われリナたちは、この怪物を倒すべく、アトラスシティへ向かうことになる。



リナ、ガウリイ、アメリカ、そしてナーガといったおなじみのメンバーが大活躍するRPG「スレイヤーズ わんだほ〜」がまもなく発売/攻略第1弾となる今回は、ストーリー序盤の第1章をフローチャートで徹底攻略! つまずきやすい難所をピックアップして、キミの冒険をサポートするぞ。さらに、気になる第2章の内容も大公開! これで快適プレイ間違いなし!



< 第1章:驚愕!!魔法が使えない! >

攻略フローチャート

①アトラスシティ

魔法士協会の評議員会に受ける事件の調査依頼を受ける。そのあと、外に出るとイベント発生。魔法士協会の評議員会に受ける。

②レストラン

3人の仲間とレストランの戦闘イベントが発生。勝利するとレストランの強盗で1泊し、リナが暴行で行動することになる。

③宿屋入口

宿屋を出ると宿屋の中央に金貨が落ちてくる。金貨に沿って進むと道路の一番奥に巨大な宝箱がある。

④袋小路

宝箱を開けるとイベントが発生。アメリカが仲間になって、そのあと3人のメンバーと宿屋に突入する。

⑤町はずれの屋敷

袋小路を出ると、1人の男に「町はずれの屋敷に住むうさぎの魔法」を依頼される。さっさと町はずれへ。

⑥道具屋

道具屋の主人に話しかけると、町の北に位置する古城を拠点としている敵軍の息遣いを依頼される。

⑦古城

敵軍のアジトと化している古城へ。探索となっている内部を探索し、道迷いを完了。

⑧アトラスシティ

町はずれを探索して道具屋の主人に話しかけると、シグムントシティにある道場からの依頼を紹介してもらえ。

③宿屋入口 道に落ちているコインをたどっていく……

宿屋を出ると道の中央に地盤の上に金貨が落ちている。金貨に沿って先へ進むと大きな宝箱が開かれているので、さっさと開けてみよう。



④袋小路 平和の使者(?)アメリカ登場



宝箱を開けると、酒場でこらした男たちがリナに襲いかかる! と、そこに突然、アメリカが登場! リナに助けてくれるぞ。

⑤町はずれの屋敷 ごろつき軍団を倒す!

屋敷の中はそれほど広くはない。2階の右側の部屋にいるオルゴンとごろつきたちを倒したら、緑の封印石が入る。



▲オルゴンといっしょにいた少女は今回の事件にどうかわっているか……?

⑦古城 魔物生産装置を発見し、破壊せよ!

城内に入ったら、まずは右側にある通路を進んでいこう。道路の奥に天使の像があるので、調べると「ダミーの羽」が手に入るぞ。これを城の入り口付近にある別の天使の像がつけられている「天使の羽」と取り替えば、中庭にあるワープ装置が使用可能になる。ワープした先には事件を起こした本人のダリゴが待ち構えている!

ゼルガティス ●上!!

▲城の中でゼルガティスに話しかけるとリナたちの前にゼルガティスが現れ、助けてくれる。



▲魔物生産装置は魔物を無限に生み出すため、一番最初に倒すのが重要だ。

⑧ シグムーンシティ

農場の主人に話しかけて、ケーキ屋のシシリアが仕事を引き受けてくれる人物を探しているという情報聞く。

⑨ ケーキ屋

シシリアからアトラスシティの道具屋に「アトラス」の息子を探しているという情報を聞く。町の外に出るマレン湖へ続く街道へ。

⑩ アトラスシティ

道具屋の主人にツールと2人組の男に連れ去られたという情報聞く。町の外に出るマレン湖へ続く街道へ。

⑪ マレン湖へ続く街道

街道を進んでいくと、ツールを見つけると同時に謎の2人組の男が現れイベントに。そのあと、ツールを家に連れ帰る。

⑫ シグムーンシティ

ツールをケーキ屋に送り届けるというののケーキをもらって。そこで、第1章は終了。第2章に移行する。

第1章終了

⑨ シグムーンシティ 酒場で情報を入手

町の入り口付近にある酒場で、マスターからケーキ屋のシシリアという女性の仕事を紹介してもらえ。さっそくシシリアのところへ行く。

道具屋の主人から、ツールは数日前に2人組の男にさらされ、それ以来行方不明という情報を聞く。リナたちはツールを救出するために、彼が連れていかれたというマレン湖へ行くことになる。

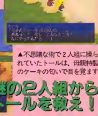


⑩ アトラスシティ ケーキ屋の息子を 救出せ!



⑫ マレン湖へ続く街道 突如現れた謎の集団! はたして目的は……?

アトラスシティでツールについての情報を聞くと、マレン湖へと続く街道に行けるようになる。そして街道を進んで分かれ道に差ししかかるとイベントが発生し、ツールを発見することができる。しかしそれと同時に、ツールをさらした謎の2人組の男が出現! だが、男たちは戦うことなくその場を去っていく。



リナたちを待ち受ける数々のワナ! そして物語は新たな展開へ

< 第2章:疑心!? 黒幕はだれ!? >

リナたちは魔力が弱まった原因を突き止めるため、再び情報収集の旅に出発する。しかし、まともや行先が奇妙な事件に巻き込まれてしまうのだ。はたしてリナたちは、さまざまな障害を乗り越え、事件を解決へと導くことができるのか?



さまざまな疑問を抱えて悩むリナ。このほど、どんな謎の彼らに待ち受けているのか?

次々と起こる 怪事件の真実を暴け!



徐々に動き始める 邪悪な計画の真相とは?

さまざまな疑問を抱いたままに第1章は終了。しかし、それと相反するかのよう第2章では、事件の黒幕ともいえる人物がその姿を現す! 謎の2人組の男を従えて、現れた黒幕を前にリナたちはどう立ち向かうのか! あとは次号のお楽しみ♡



次々と襲ってくる 強敵の数々!



リナの永遠のライバル(自称)

“白蛇のナーガ”登場!

第2章では、リナの最大敵のライバル(自称)“白蛇のナーガ”がついに登場! とはいえ、何事にも首を突っ込んではお困りなす。今度の事件は仲間になったら、この先どうなるか……(笑)。

▲ファンにはおなじみの美少女とともに白蛇のナーガが登場!



▲ついにリナとナーガの激突コンボが発動!



▲自衛ライバルに引きあって、戦闘能力はリナと同等の力を持つ。

いただきストリート

ゴージャスキング

まずお店や株の仕組みをしっかり理解することが、
「いたストキング」への第一歩となるぞ！

発売中
TEL 〇〇〇〇〇〇〇〇
〇〇〇〇〇〇〇〇



ファイコンとスーパーファミコンで、定番ボードゲームの地位を確立しているおなじみの「いたスト」。サイコロの出目に開眼が大きく左右されるボードゲームが多いなか、プレイヤーの力量で勝敗を争いあふらる遊びのいあるゲームで、P.S.版を待望していたファンも多いはず。多人プレイが盛り上がるから、ぜひ挑戦してほしい。今回は、P.S.で初めて「いたスト」を遊ぶ人のために、基本的なことから説明している。

(ウルフ)

「いたストキング」養成講座

このボードゲームの最大の特徴は、株や増資といった要素がサイコロの出目よりも重要になっていることだ。たとえサイコロの出目に恵まれても、株や増資しただけではばい戻できるし、逆に株や増資で失敗すると、勝てる勝負も落としてしまう。つまり、株や増資をいかに活用するかが最大の攻略ポイントなのである。そのために今回は、株や増資の基本的な知識を、極秘データを交えてレクチャーしよう。基本をしっかりと押さえ、「いたストキング」を目指してくれ！



▲勝つためには株や増資の活用が不可欠。そのために基本的な知識から学んでこう。

STORY 1 お店

まずはお店を建てる！

▲お店をたくさん建てることを勝利への近道。エリア毎に制限があるが、まずは3軒建てることを心がけよう。
▶銀行やマートの周辺にはあるエリアは、サラリーマンが入るために通る頻度で通行量が多い。できればここがメインでフォローしよう。



同一エリアの独占率を上げて 買い物料をアップさせよう！

お店を建てて、そこに止まったプレイヤーたちが買い物料をもらう、というのがこのゲームの基本。つまり、自分のお店を持たないことには勝負にならないのだ。ゲーム序盤は持ち主がいらないお店に止まるようにルートを選び、積極的に建てていこう。場合によっては、サラリーマン向けのマーク集めよりも、重要なエリア独占のために、回り道することが優先されることもある。分岐点で用意されているマップでは、サイコロの出目に合わせ、臨機応変に進路を変えていく柔軟性が求められるのだ。なお、ここでの重要なエリアとは、通行量の多い場所や逃げ道が少ない場所のこと。分岐点から遠く離れた場所の高いお店であっても逃げ道がないため、止まってくれる可能性が高いのだ。

SECRET DATA

一口にお店といっても、その規模は10段階もある。ゲーム開始時にはほとんどが個店や仮設店舗しかないため、建てたばかりのお店の買い物料は数枚たるもの。しかし、お店を大きくしていくことで、買い物料もどんどん高くなっていくのだ。ちなみに、お店のグラフィックにはいくつかのバリエーションがあり、下はそのうちの1パターンなので注意。

お店の大きさ	買い物料
個店	1〜49G
仮設店舗	50〜99G
商店	100〜199G
コンビニエンスストア	200〜399G
スーパーマーケット	400〜699G
ショッピングセンター	700〜999G
デパート	1000〜1999G
高級デパート	2000〜2999G
グラントタワー	3000〜4999G
ラストエンペラー	5000G〜

SECRET DATA

●買い物料の変動倍率

そのエリアで自分が所有しているお店の数

	1店	2店	3店	4店	5店	6店
3店	1倍	2倍	3.75倍	—	—	—
4店	1倍	1.25倍	2.5倍	5倍	—	—
5店	1倍	1.25倍	2倍	3.25倍	6倍	—
6店	1倍	1.25倍	2倍	2.75倍	4.25倍	6.75倍

左の表は、エリア内のお店の数とその独占率による買い物料の増減をまとめたものだ。4つのお店から構成されているエリアの場合、2店から3店にすると買い物料も倍増し、3店から4店にするとさらに倍増することがわかる。4店を独占すれば、1店しか持っていないかたの家の15倍もの買い物料がもらえるのだ。もちろん、増資をしてお店の規模を大きくしておけば、それだけ買い物料も上がっていくぞ。

《買い物料》= 最初の買い物料 × 買い物料の変動倍率

以下に例として、具体的な計算式を紹介しておく。
[状況] 4つのお店から構成されているエリアで、お店の価格が100G、買い物料が20Gの店を手に入れた。

●もしお店が1軒目だった場合：20G × 1倍 = 20G
●もしお店が2軒目だった場合：20G × 1.25倍 = 25G
●もしお店が3軒目だった場合：20G × 2.5倍 = 50G

STUDY 2

株

株を買い、その株が値上がりすれば資産が増え、株が値下がりすれば資産が減る。しかしその仕組みを理解しないままに株に手を出すと、現実世界と同じようにヤケドを負ってしまうことにもなる。株の仕組みをよく理解したうえで、上手な株操作を心がけよう。

ちなみに、株の利用法は大きく2点に集約できる。①自分所有のエリアに増資して株価を上げる。②ライバル所有の有望なエリアに投資して株価を上げる。株を扱うときは常にこの2点を念頭に置き、効果的な株の売買をしよう。

株の価格をコントロールして大もうけしよう!

序盤でも株もうけ!



株を売ってゴールを阻め!



▲お金の少ないプレイヤーは、小規模な株をたくさん買って、ライバルの株を大量に買ってしまうと、ライバルの株の価格が暴落する可能性がある。

SECRET DATA

●配当金の法則

株を持っていると、そのエリアで支払われた買値の20%の配当金が銀行から振り込まれる。複数のプレイヤーが同一エリアの株を持っている場合は、持ち株のパーセンテージによって分配される(ただし4人の合計持ち株が5株以下だった場合は、右の表のとおり分配される)。株を手放すときも株価は変動していない。

持ち株数	買い物料の配当
5株以上	20%
4株	16%
3株	12%
2株	8%
1株	4%

●株価変動の法則

株価は10株買って50株売っても株価は同じ。つまり、その株を売るときにさらに買値以上の値には、一

気に99株買って不要な値上げを避けたいほうがいい。反対に株価を下けずに売りたときは、9株以下で小売しに売ればよい。

株価が上がる場合	株価が下がる場合
①10株以上の株が買われたとき ②株価の上がるチャートカードを引いたとき ③お店に増資したとき ④お店の値段が上がったとき	①10株以上の株が売られたとき ②株価の下落のチャートカードを引いたとき ③お店の値段が下がったとき

STUDY 3

増資

株と増資のコンビネーションこそが資産増大の最大ポイントだ!

増資とは、自分のお店を大きくして買値物料をアップさせること。増資額が大きければ大きいほどお店が大きくなり、買値物料と資産価値が増える。その増資限度額は同一エリア内のお店の数によって変わり、独占率が高いほど大きく増資できる。つまり、お店を大きくしたければより多くのお

店を同一エリアに所有することが重要な。さらに、そのエリアの株を大量に買ったうえで増資すれば、お店ともに劇的に上がる。値上がりした株を売ればさらに増資することもできる。お店を建て●株を買う●増資●株を売る●増資。このコンビネーションを覚えよう!

インサイダー取り引きで一気に稼ごう!



▲99株目を2回して198株にしてから増資。株は多いほど効果的だ。

お店に増資すると株価が上がる。つまり、増資する前にその株を大量に買ってあげば、確実に資産を増やすことができるのだ。これがインサイダー取り引きと呼ばれるテクニックで、現実社会では違法だがこのゲームの基本的な戦術だ。増資するエリアの株を持っていることが大前提なので、株の買い忘れに注意。

便乗の攻方はタイミングが重要



▲増資する機会が来たら、便乗されても増資するときは一気に999!

ライバルが増資するエリアの株を持っているば、害でも株の値上がり便乗できる。反対にライバルに便乗されたら、便乗されているかぎり増資を避けようが得策だ。しかし、増資をすれば株価が上がりそれ以上の便乗を避けられるのも事実。増資先が他にもあるなど、状況に応じた判断が重要なのだ。

マハラジャはいつまでいる?

マハラジャの増殖率

1ターン目	1/9
2ターン目	2/9
3ターン目	3/9
4ターン目	4/9
5ターン目	5/9
6ターン目	6/9
7ターン目	7/9
8ターン目	8/9
9ターン目	9/9

チャンスカードによって食糧し、勝手ままに買値物料を上げてマハラジャ。彼は銀行に出現し、積極的に高い買値物料のお店を狙ってくる。つまり銀行の近くに高いお店を作っておけば、高増殖で絶対収入が期待できるのだ。彼が爆発するタイミングは表のとおり。最高でも8ターンしか留まってくれない。

マハラジャ	76000
ビコ	76000
高増殖カード	
お宝	2770
お宝	2800
ビコ	5970
お宝	4240

SECRET DATA

●増資限度額の変動倍率

そのエリアで自分が所有しているお店の数

	1店	2店	3店	4店	5店	6店
1店	1.5倍	3倍	6倍	—	—	—
2店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	—	—
3店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	12倍	—
4店	1.5倍	2倍	4倍	10倍	12倍	14倍

お店ごとに増資できる額は異なる。増資時、お店の「MAX」と表示されたら、その増殖ではそれ以上増資できないということだ。しかし、エリア内の別のお店を手に入れることで、増資限度額は格段にアップしていくのだ。なお、「増資あり」とは、その時点の増資可能額のこと。

〈増資限度額〉=最初のお店価格×増資限度額の変動倍率

〈増資あり〉=(最初のお店価格×増資限度額の変動倍率)
—現在のお店価格

こちらより具体的な計算式を紹介しておく。

※固定は左ページの「投資」とまったく同じだ。

●1軒目: 100G × 1.5倍 = 150G

●2軒目: 100G × 2倍 = 200G

●3軒目: 100G × 4倍 = 400G

(増資あり)

●1軒目: (100G × 1.5倍) - 100G = 50G

●2軒目: (100G × 2倍) - 100G = 100G

●3軒目: (100G × 4倍) - 100G = 300G

アドヴァンストV.G.2

マニュアルには載っていない技や、キャラの使い方を紹介! これが本当のプレイングマニュアル!

発売中
FIREBOLT

※WS.800 ※ディスプレイ

※MC1(プロセッサ), DS(ACアダプター), 2P対応可



とにかく、ページの定まりません。「V.G.2」の奥の奥は、まだまだ紹介しきれないですね。なので、「ああ、この奥奥なんだ……」と、このページだけでゲームを楽しむのは無理。と云って、前編の奥で終わります。読者の皆さん、2Pや4人(5人)でプレイをしましなう。必ずしも4人を出さなければならない(当てるのは、恐ろしく)です。決めた方がラッキーかもしれません。この巻を置いておきます。(2P)

攻略
第2弾

隠しキャラ2人+基本キャラ6人の コマンド+基本戦術を大公開!!

今回は、前回紹介できなかった6人の全コマンド表と基本戦術、ストーリーモードの最後に登場する2人のボスカラの攻略について。特にボス2人は、条件をクリアすれば、VS.ブラクテス、タイムアタックの各モードで使用可能。しかも、メチャクチャ強い! 今まで対戦で勝てた、と信じていた人もこの2人を使えば勝てること間違いなし!

これだけは知っておきたい! 『A.V.G.2』基本テクニック!

【特殊技のバースアップ】

一部の特殊技は、コマンド最後のPまたは、Kを大小同時押し(大P+小Pなど)や、コマンドの一部を重複入力(※→※+P)などで技ゲージを、ダメージ増を出すことができる。

【スーパーキャンセル(SO)】

通常技→特殊技→SP版特殊技→必殺技の優先順位なら、キャンセルが可能。また一部の技もキャンセルして必殺技やSP版へつなげることが可能。
【ガードキャンセルアップ】
ガード直後に※+※+ボタンで、ガ

ード状態からの反撃が可能だ(ゲージ1/2消費)。攻撃を押したボタンに対応した4種類の技が出る。

【ダウン回避】

転ばされたとき、着地の瞬間に※+※+を入力すれば、通常より早く起き上がる。一部のダウン技には無効。

やっぱり
使えたい!

凶悪ボス2人

マテリアル

ミランダ・謝華

心なき悪魔の化身

マテリアル

【対 マテリアル】

COMの多用するサンダーボルトは、モーションを見てからでもガードが間に合うので、しっかりとガード! また、跳び込みに対しては、ほぼ確実にサンダースパークで返してくる。中間距離からの飛び道具で対処しよう。

【マテリアル使用時】

見た目よりもリーチのある通常技のチェーンで、ガンガン攻めていこう。対空技のサンダースパークは、始めに一回スキャンがあるので、早めに出したほうがいい。SP版サンダーボルトはダウンした相手への追い打ちも可能。



▲ダッシュ中は無敵。飛び道具も敵陣に届かなくなる。

技名	コマンド
サンダースパーク	→※+P
SPサンダースピア	→※+P
SPサンダーボルト	→※+P
(※)サンダーバースト	→※+※+K

すべての実権を握る女帝

ミランダ・謝華

【対 ミランダ】

跳び込みに対しては強いが、それに合わせて出されるメネシス・ハイロウが痛い。逆に空中ガードしながらのジャンプで、メネシス・ハイロウを合い、そのスキにダッシュからの連続技などでダメージを与えていこう。

【ミランダ使用時】

通常技が乏しいので、特殊技メインで戦うことになる。立ち直りKのサマーソルトは、無敵時間がないので対空には向かない。デス・スティンガーのあとは、デス・スティンガーや、カオス・ハリケーンなどで追い打ちを。



▲デス・スティンガーで倒れてからでもかなり強い。

技名	コマンド
デス・スティンガー	→※+P
ダークネス・スタブ	→※+K
ロズイン・バーン	→※+※+P
カオス・ハリケーン	K同時押し
メネシス・ハイロウ	→※+※+K

※文中のコマンドはすべて、キャラの右向きとのものとする。また、Pはジャンプ、Kはキックを表します。技名中「SP」が付いているものはSP版(1ゲージ消費)での使用可能な技。「技」は技名、「※」は必殺技(2ゲージ消費)をそれぞれ表します。※印の付いている技は、ゲージを1本消費する、通常技を表しています。

efficus

この想いを君に...

ヒロイン3姉妹の、時間制限付きイベント発生条件を
クワイマックス直前で完全フォロー。

発売中
お宝SLG

¥6,800 → ¥5,500
MCはパソコン

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

最近、本誌に「エフィカス」のTVCMをよく見ます。これが、ゲームもしかりなカメラワークで、「おっっっ」と賞讃してよいほど。かなりプレイしてはいたんですけど、GPをじっくり見ている暇はなかったんです。中身はオーソドックスな恋愛シムだから好き嫌いはあるかもしれないけれど、GPは文句の付けようがない。ゲーム中のGPもGP同様じっくり観たい。ならよかったんですけどね。(いつまで夜更かしが趣味なんだ)

ヒロイン3姉妹のイベント条件大公開!

このゲームでは主人公が移動するたびに時間が経過する。そのため、制限時間付きのイベントを見逃ししやすい。そこで今回は、ヒロイン3

姉妹の、イベント発生条件を公開しよう。ちなみに、複数キャラの同時攻略は時間的に困難なので、1人に絞るのがポイントだぞ!

基本α 効果的に好感度UP!

女の子の好感度を上げる手段は会話とデートの2通り。会話と平日のデートでは、どちらも好感度の上がる割合は同じだ。ただし、会話中に選択肢が現れる場合は、返事しただけでさらに好感度が増えるぞ。また、休日にデートをすると平日の4倍も好感度が上がるのだ!



▲デートのお話は1日1回、休みのキャラとは、休日にデートをすれば、

基本β 情報を使いこなせ!

モバイルを使えば、女の子の情報を有利に入手できる。これはイベント時の会話選択の参考になるので、お目当てキャラの情報は必ずこころ。また、各キャラの好感度も、この情報画面で知ることができる。数値まではわからないが、目安にはなるのでデート前はチェックしておこう。



※この情報が入手できるのはランダム。すべて無敵に1万円ほどかかるぞ。

SECRET ♡ 五百蔵夏樹 出現条件大公開!

彼女はいつゆるゆるキャラだが、複数のイベントの発生条件にもなっている。出現条件は10月1日の15時〜17時30分までに学園駅に行き、子犬のイベントを見ること。すると翌日に様子から紹介されるぞ。



この「お宝SLG」は、とて二倍の理由で、さうするのと同じくらい、しる。

深見 柊子

フロウエル

3姉妹の次女。自然体で陽気なプロレスマニアで、運動能力はプロ並み。運動部の助っ人としても活躍している。

〜チェックポイント〜

何よりも大事ななのは、彼女のプロレス趣味を理解して話を含ませること。主な出現場所はゲイセンと運動公園。

基本α 好感度UP

条件は柊子の好感度が下がっていない状態(情報画面にスマイルマークが1つでも出ていればOK)であること。この状態で10月2日〜10月16日の間に柊子→柊子→朱美→柊子→柊子(昼休み)→柊子の順でバスケットに誘いをかける。最後は昼休みに夏樹が智恵と会話して「一緒に見に行く」を選択すればOK。

基本β 情報を使いこなせ

10月13日〜15日までに「柊子2機嫌だね」という会話を聞いてから柊子(昼休み)→柊子→柊子の順で話しかけて「プロレスに興味がある」を選択。さらに15日の就寝後までに柊子と会話すると、16日の昼休みに朱美がプロレス観戦のチケットを売りにくる。ここでチケットを買えばイベントが発生するぞ。



EC 深見恵

プロフィール

3姉妹の長女で、機やかなり風貌と性格から学園の人気者となっている。おっとりした印象とは裏腹にかなりの大食漢。

チェックポイント

長女という立場のせいか屋敷が高く、想像以上になっている。敷居を渡れば逃げたほうがいい。



攻略ポイント

恵と奥に話し合けて、2人の好感度をスマイルマーク2個以上に保つこと(2人との出現ポイントは大学の近所付近)。この後、10月11日の1時~17時の間にエフィカス観望で恵に会い、恵の意外な一面を見ることができ。



見かけによらず大食漢、しかもかなりの練習生。

マリアージュ

恵の好感度がスマイルマーク2個以上という状態で、10月12日~19日までの最終日に恵に2~3回、話しかけよう。ここで、恵がコンタクトをなくしてしまえば失敗。以降、プールでデートをすると、ちょっと嬉しいイベントが!!

▶とりあらず好感度は下がらないので安心。



サークルとその1



サークルに行くときれいな服装を身につけよう!!



10月5日~10月16日の学園内(9時~18時の間)に恵に会って、「これからデニスに行く……」という会話を聞くこと。あとは放課後に3回席に話しかけてから、16日までの平日10時~16時までに、運動会場で恵に話しかければOK。

サークルとその2

プールのイベントを継続するか、恵と奥の好感度がスマイルマーク2個以上だと、11月3日~15日までにデニスの会合に誘われる。退事は当然「行きます」を選択。

会合中、恵と奥の話をしていると、退事は必ず見に行くこと。

▶デニスサークルのお誘いさんたちと会合の機会!!



イベント発生場所

10月6日に、道を怒らせてしまう強制イベントが発生する。この後、翌日の19時までに最低7回(週計3回)で「さくら」というセリフまで話さなければならぬ。道

の主な出現場所は学園内の中庭なので、「図書で学校を叩き出されるまで7回のこと。条件を満たすと7日の放課後に道の機嫌が直って、翌日の授業中にイベントが発生する。



▲イベントの会話では「椅子は椅子……」を選ぶこと。

恋愛イベント

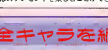
恵との好感度がスマイルマーク1個以上で、絵巻と知り合っていることが最低条件。10月28日~29日の放課後に花壇へ行くこと。花壇に誘われるので「恵……3人で一緒に行く」と答える。当日はどのアトラクションを選んでもかまわないが、会話選択では「恵ちゃんどこへ?」を選ぶこと。



▶イベントは花壇の隅の隅……恵のそばで待つこと。

イベント発生場所

このイベントは、上記の強制イベントを見ていることが発生条件。さらに、道の好感度をスマイルマーク2個以上にすると、11月24日~28日の昼休みに道の強制イベントが発生する。ここでの会話選択はどちらでもよく、翌日の朝には彼女ならではのプレゼントを楽しむことができる。



深見遙

プロフィール

3姉妹の末っ子で学園通で以来の天才児。知力に反して子どもっぽい態度をとることが多く、感情の起伏も激しい。

チェックポイント

子どもっぽい外見がコンプレックスとなっているため1人の女性として扱ってあげると効果的。



全キャラを網羅した攻略本も登場!!



3姉妹以外の情報についても知りたいという人に朗報!! 10月7日にメディアワークスから「エフィカス この想いを君に〜キャラクター&攻略公式ガイド」(発行/メディアワークス 発売/主婦の友

社/価格¥1,200 [税別]) が発売された。この本では隠しキャラを含む全キャラのイベントとエンディング条件を完全網羅!! 「ゲーム発売直後のこのこまで書くか?」というほどの徹底攻略本なのだ!



「この本が良ければ、ゲームが面白くなる。これからは、ゲームが面白くなる。これからは、ゲームが面白くなる。」

オウバードフォースアフター

前作のファンならハマリ推奨のデキ栄えとなっている「アフター」。今回はその序盤を紹介しよう。

10/22
SLG

▶MS:800
▶バンダイ
▶MC(エロコウ)



前作に比べてこの「アフター」は、ビジュアルの切りアップや、前作で把握しづらかった戦術マップの改善など、見出しの多い内容に仕上がっている。ただし、戦闘時のバトルのバランスや、攻撃時における結果表示など、どの辺りも少々荒いところも。まあ、個人的にはこのシリーズ、数あるSLGの中でも屈指に入るほどの傑作だと思っているので、今から発売が待ちどおしいです。それにしても前作の「アフター」……言まなきゃよかったなあ。(きの)

話題の本格派SLGを一足早く ワンポイント攻略

今までの戦術SLGにはない、上下左右の空間を完全に再現した3Dマップ上で艦隊戦が楽しめる「オウバードフォース」シリーズ。敵艦の下から背後に回り、防衛力の低いエンジンへの攻撃を行うといった、立体空間ならではの非常に高度な戦術が要求される。ゲームでは、必ずといっていいほど自軍の数が同等以上の状態で戦闘を挑まれるため、正面から攻めても敗北は必至。したがって攻略するにあたっては、いかに敵より有利なポジションを確保したうえで攻撃できるかというところが、重要なポイントとなるぞ。



▲前作のストーリーを基に作成されたオープニング。その迫力は映画をしのぐほどのデキ栄えだ。

今々と訪れる試験



▲各ミッションの冒頭では、ドラマチックなストーリーとともに困難な任務が表示される。

▼レーザーやミサイル、ロケットなどが弾如雨交り自前のバリエーションを体験。



大迫力の艦隊戦

主人公
カイン・ティー

オウバードフォース最大の
敵 無敵な強敵であり、
部下からの信頼も高い

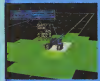


新しく加わった3つのシステム

戦術SLGとして、非常に洗練されたシステムであった前作だが、今作ではさらに以下の3つの新要素が追加されている。どれもゲームを進めるうえで重要な意味をもつ。要チェック。

① 戦術マップの大幅な改善

前作では、立方体の戦術マップにおいて上面および側面の各座標を指定してそのつど敵の位置などを確認した上で、操作がとて面倒だった。そこで「アフター」では、この点を大幅に改良。◆キーとL1、L2ボタンを操作するだけでマップ全体を回転・拡大・縮小できるようにし、艦艇に敵・味方の配置状況が確認できるようになったのだ。これにより、全体マップに切り替えることなく移動や攻撃が可能となり、操作もスムーズに行えるようになっていく。



▲ユニットの移動範囲が明示されるので、操作も簡単だ。

② 士気値の導入

今知、各艦隊に対して設けられた新たなバロメータ。この士気値はユニットが撃たれたたびに減っていく。この士気値が0になれば、艦隊が全滅していかなくても撤退するので要注意！



▲敵では、士気値の低いユニットに撃たれやすくなる。また、士気値の低いユニットは撃たれやすくなる。

③ マルチシナリオ

基本的に分岐ポイントとなるシナリオにおいて、自分が選択した項目よりシナリオが分岐するようになっている。しかし中には、戦闘の結果しだいによって出現するシナリオや、前作のクリアデータをコンパイルして初めて見られるシナリオなども存在する。



▲前作のデータを持っている人は、初回開演でデータをコンパイルするだけで、通常見られないシナリオに挑めるぞ。

ゲーム序盤の2ステージを攻略

戦闘時における最も望ましい攻撃方法は、敵背後・下方からの機銃部の一撃。こうすれば、反撃を受けずに大きなダメージを与えられる。艦載機でも相当の効果があるので覚えておこう。

STAGE 00 和平調印式の宙域に突如現れた謎の艦隊

巨大軍事国家アトロワのデミナス王国への侵襲によって幕を開けた激烈な戦争は、2年の歳月を経てデミナス側の母星奪還という形で一応の終息を迎える。しかし、待望の和平調印が行われようとしたそのとき、国境不明の黒い艦隊に襲撃を受け、すべては氷雪に葬ってしまうのだった……ちなみにこのステージは、謎の艦隊に一方的に攻撃され撃沈されるというストーリーの導入部となっているので、勝つことは不可能だ。



▲もつた軍事国家の艦隊が一気に全宇宙を襲撃。だが、その思わぬ展開が……

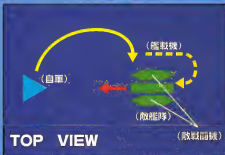


▲必ず初めに撃たれられるこの敵艦は、高機動の機銃の正体は？

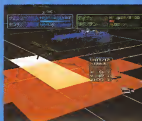
STAGE 01 デトロワ連邦との間で再び戦争勃発!

戦力データ

自軍	エルガウェイン級 戦艦×1 (艦載機×3)	敵軍	デネヴァ級偵察艦×1 (艦載機ダイン×1) 艦載機アロフ×2
----	--------------------------	----	--------------------------------------



初の実戦となるこのミッションでは、まず突進してくる艦隊に対して回り込むように左右どちらかに艦を進め、常に艦首を敵に向けた状態で相手の側面に入りこもう。敵はなぜかこちらに艦首を向けないため、簡単に側面を捉えられるはずだ。さらに、艦載機を発進させ、敵の背後からエンジンを攻撃。なるべく敵の1艦に集中砲火を浴びせ、一気に撃つことを心がけよう。



▲この撃沈は、敵艦隊の最中を突きのし、のろろと歩み寄り、そしてまたもや敵艦の1艦を撃つ。

ポイント

●艦載機の耐久度には常に注意せよ!

機動力が高く、ついつい単独行動してしまいがちな艦載機。しかし耐久度が低いので、常に旗艦へ1ターンくらいで戻れる場所で活用しよう。

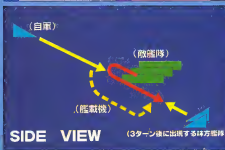


▲旗艦のレーザーでも、2回攻撃を受ければ非常に危険な状態になってしまう。

STAGE 02 惑星デミナス奪回のための前哨戦

戦力データ

自軍	エルガウェイン級 戦艦×1 (艦載機×3) ガストニー級 巡洋艦×2	敵軍	グーデフ級 駆逐艦×2 ゼークトル級 巡洋艦×1
----	---	----	-----------------------------------



今回の相手は強力な巡洋艦を軸にした全3艦隊。戦艦1隻ではとても歯が立たないが、うれしいことに味方の巡洋艦が2隻登場に駆けつけてくれる。しかもその出現位置は敵艦の真後ろに当たったため、攻撃するにはもってこい。被害が軽減すると、3隻の敵すべてがそちらに向かうため、こちらは戦闘区域に急いで向かう。敵の襲撃にさらされる味方巡洋艦はひたすらヘアーに読み、そのスキに旗艦は敵艦隊の背後をとり、艦載機も出撃させて決戦するのベスト。

▲味方の巡洋艦はヘアーの攻撃を喰ひ、敵艦隊の背後を突く。このタイミングで、敵艦隊の背後を突く。



ポイント

●味方の援軍が現れるまでは戦闘回避

最初から血気盛んに敵に突っ込んだのでは、間違えてく負けしてしまう。味方の援軍が到着するのは3ターン目からなので、それまで初期位置で待機しよう。援軍が現れても積極的な攻撃は控え、慎重に行動すること。



▲あまりに早く敵と戦うと、逆に自分が3隻を相手にしなければならなくなる。

ウイニングポスト3 プログラム'98

トレセンの設置条件や調教効果など、明らかになった
新情報をメインに、対戦用おぼしきパスワードも掲載。

発売中
●WS600 ●コニー
●MGI(M7プロ)



ディナチヤトルとコーンチアアール、はじまりを飾った。朝人馬にはマイナリ強り上が
らなかった。そのなかに、コニーエロマンの小さく3歳の勝利、九州馬馬として久々
の重賞勝利といったことで、こちらのほうが「やったね」を感じた。マークオブアシエン
ションでの出走をせしめたいので、そんなわけで「W.P.」でもたらしたマイナー種馬を
使っています。勝てないでいい、いいんではないからいいというところがいい。(9)

『プログラム'98』で最強馬を育成するコツを伝授

ひたすら最速馬を目指す。そして
血統構築を目指す。プレイス
タイルはいろいろあるけど、すべての
プレイヤーに有効な育成テクニック
を紹介するぞ。とくに調教は、調教
転換ぐらいいし目にええてわかる効
果がないので、内部的にどんな調教
がおこなわれているか理解しておく
ことが重要だ。ちなみに、ゲーム開
始時に設定した短期目標を達成する
と、全牧場と全馬主との友好度がア
ップし、繁殖牝馬の売買が有利に、
そして牧場・馬主とのイベントが発
生しやすくなるというメリットがあ
る。今回の攻略を参考に効率的な育
成を行っていく。



馬主さんのおっしゃる通りです。
ひたすら最速馬を目指す。そして
血統構築を目指す。プレイス
タイルはいろいろあるけど、すべての
プレイヤーに有効な育成テクニック
を紹介するぞ。とくに調教は、調教
転換ぐらいいし目にええてわかる効
果がないので、内部的にどんな調教
がおこなわれているか理解しておく
ことが重要だ。ちなみに、ゲーム開
始時に設定した短期目標を達成する
と、全牧場と全馬主との友好度がア
ップし、繁殖牝馬の売買が有利に、
そして牧場・馬主とのイベントが発
生しやすくなるというメリットがあ
る。今回の攻略を参考に効率的な育
成を行っていく。



ひたすら最速馬を目指す。そして
血統構築を目指す。プレイス
タイルはいろいろあるけど、すべての
プレイヤーに有効な育成テクニック
を紹介するぞ。とくに調教は、調教
転換ぐらいいし目にええてわかる効
果がないので、内部的にどんな調教
がおこなわれているか理解しておく
ことが重要だ。ちなみに、ゲーム開
始時に設定した短期目標を達成する
と、全牧場と全馬主との友好度がア
ップし、繁殖牝馬の売買が有利に、
そして牧場・馬主とのイベントが発
生しやすくなるというメリットがあ
る。今回の攻略を参考に効率的な育
成を行っていく。

ひたすら最速馬を目指す。そして
血統構築を目指す。プレイス
タイルはいろいろあるけど、すべての
プレイヤーに有効な育成テクニック
を紹介するぞ。とくに調教は、調教
転換ぐらいいし目にええてわかる効
果がないので、内部的にどんな調教
がおこなわれているか理解しておく
ことが重要だ。ちなみに、ゲーム開
始時に設定した短期目標を達成する
と、全牧場と全馬主との友好度がア
ップし、繁殖牝馬の売買が有利に、
そして牧場・馬主とのイベントが発
生しやすくなるというメリットがあ
る。今回の攻略を参考に効率的な育
成を行っていく。

ひたすら最速馬を目指す。そして
血統構築を目指す。プレイス
タイルはいろいろあるけど、すべての
プレイヤーに有効な育成テクニック
を紹介するぞ。とくに調教は、調教
転換ぐらいいし目にええてわかる効
果がないので、内部的にどんな調教
がおこなわれているか理解しておく
ことが重要だ。ちなみに、ゲーム開
始時に設定した短期目標を達成する
と、全牧場と全馬主との友好度がア
ップし、繁殖牝馬の売買が有利に、
そして牧場・馬主とのイベントが発
生しやすくなるというメリットがあ
る。今回の攻略を参考に効率的な育
成を行っていく。

ひたすら最速馬を目指す。そして
血統構築を目指す。プレイス
タイルはいろいろあるけど、すべての
プレイヤーに有効な育成テクニック
を紹介するぞ。とくに調教は、調教
転換ぐらいいし目にええてわかる効
果がないので、内部的にどんな調教
がおこなわれているか理解しておく
ことが重要だ。ちなみに、ゲーム開
始時に設定した短期目標を達成する
と、全牧場と全馬主との友好度がア
ップし、繁殖牝馬の売買が有利に、
そして牧場・馬主とのイベントが発
生しやすくなるというメリットがあ
る。今回の攻略を参考に効率的な育
成を行っていく。

育成のコツ 調教による効果について

調教方針は、「決手強化」、「粘り強化」、そして指
示しない場合の3種類があり、調教した回数(毎
週)増加)が5・10・15に達すると以下の処理
が行われる。「決手強化」は50%の確率でスピ
ードアップをしつつ、90%の確率でスタミナがア
ップし、「粘り強化」は50%の確率でスタミナがア
ップし、90%の確率でスピ
ードダウンとなる。また調教
回数が15になると、50%の
確率で、「決手強化」は逃げ
から徐々に追い込み、に「粘
り強化」は追込みから徐々に
に逃げるに調教が変更される。

2019年11月

出走回数	出走回数	出走回数	出走回数
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

に「粘り強化」は逃
から徐々に追い込み、に「粘
り強化」は追込みから徐々に
に逃げるに調教が変更される。

2019年11月

出走回数	出走回数	出走回数	出走回数
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

に「粘り強化」は逃
から徐々に追い込み、に「粘
り強化」は追込みから徐々に
に逃げるに調教が変更される。

に「粘り強化」は逃
から徐々に追い込み、に「粘
り強化」は追込みから徐々に
に逃げるに調教が変更される。

育成のコツ トレセンの設置条件は?

自牧場にトレセンを設置できる条件は
以下の6つ。「資金100万円以上」「牧場の規
模が最大」「繁殖牝馬5頭以上」「自牧場生
産の競走馬が1頭以上」「自牧場生産の幼
駒が5頭以上」「9月1週である」この条
件をすべて満たせば、費用30万円ですぐに
トレセンが完成する。その効果は、①3
歳馬の成長度が大幅に設定されデビュー
時期が早くなる。②放牧で休養でない放牧明け
の馬の体重の増えが若干解消され、放牧明け
の馬の調子が良くなるという2点。出走が
早くできるので競走馬の活躍期間を長くす
ることができるのだ。



ひたすら最速馬を目指す。そして
血統構築を目指す。プレイス
タイルはいろいろあるけど、すべての
プレイヤーに有効な育成テクニック
を紹介するぞ。とくに調教は、調教
転換ぐらいいし目にええてわかる効
果がないので、内部的にどんな調教
がおこなわれているか理解しておく
ことが重要だ。ちなみに、ゲーム開
始時に設定した短期目標を達成する
と、全牧場と全馬主との友好度がア
ップし、繁殖牝馬の売買が有利に、
そして牧場・馬主とのイベントが発
生しやすくなるというメリットがあ
る。今回の攻略を参考に効率的な育
成を行っていく。

ひたすら最速馬を目指す。そして
血統構築を目指す。プレイス
タイルはいろいろあるけど、すべての
プレイヤーに有効な育成テクニック
を紹介するぞ。とくに調教は、調教
転換ぐらいいし目にええてわかる効
果がないので、内部的にどんな調教
がおこなわれているか理解しておく
ことが重要だ。ちなみに、ゲーム開
始時に設定した短期目標を達成する
と、全牧場と全馬主との友好度がア
ップし、繁殖牝馬の売買が有利に、
そして牧場・馬主とのイベントが発
生しやすくなるというメリットがあ
る。今回の攻略を参考に効率的な育
成を行っていく。

育成のコツ レース後の成長度が変わる

同じ成長タイプでも、出走距離の違いにより成長度が変わってくる。これは
内部で処理されるため目に見えないが、心にためておきたい。
まず、樹立のある馬は「レースを使い込んで速くなるタイプ」となり、気性
の良い馬は「勝ち味を覚えて速くなるタイプ」となる。また、年々の引退馬
の決定では、成長度が高い馬は現役続行とコメントされる。3歳の7〜8月
デビューでも、5歳まで走れる馬は成長度が高いと思ったほうがよい。

2019年11月

出走回数	出走回数	出走回数	出走回数
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

2019年11月

出走回数	出走回数	出走回数	出走回数
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

ひたすら最速馬を目指す。そして
血統構築を目指す。プレイス
タイルはいろいろあるけど、すべての
プレイヤーに有効な育成テクニック
を紹介するぞ。とくに調教は、調教
転換ぐらいいし目にええてわかる効
果がないので、内部的にどんな調教
がおこなわれているか理解しておく
ことが重要だ。ちなみに、ゲーム開
始時に設定した短期目標を達成する
と、全牧場と全馬主との友好度がア
ップし、繁殖牝馬の売買が有利に、
そして牧場・馬主とのイベントが発
生しやすくなるというメリットがあ
る。今回の攻略を参考に効率的な育
成を行っていく。



ウイニングカップ Autumn しめ切り迫る

「プログラム'98」の発売を記念して、またまた、
開催しているコニー会館の最速馬決定戦「ウ
イニングカップ」ソフトに同梱されているハガ
キに自慢の愛馬のパスワードを書いて送ってね。

応募要項

応募締め切り：1998年10月30日(金曜)
募集対象：P5版「ウイニングポスト3
プログラム'98」購入者。
対象レース：身振定(1600m(マイルセ
ル)、出走定2000m(伏見賞典)、中山定
2500m(有馬記念))
結果は、12月発売の電撃王、電撃P5誌
上にてお伝えするぞ。

賞金

優勝……10万円×3人
準優勝……5万円×3人
3位……1万円×3人
電撃賞……5千円×6人

※電撃賞は各距離の4位と5位の人、合計6人が対象

仮面ライダー

ライダーたちの効果的な使い方から、ストーリーモード攻略までをバッチリフォロー!

発売中
稼働中

¥5,800 ▶ バンダイ
MCD(プロダクト), DS(稼働用ソフト)



仮面ライダーファンだけでなく、特撮A C Tファンにも十分に楽しめるこのゲーム。傑出した演出が盛りだくさんの「ストーリーモード」はもちろん、「特訓モード」の内容にも大満足だ! さらに決められたノルマだけ遊ばせを決めてくはならない「特訓」は、連続技を達成する特撮A C Tファンの魂を熱くさせてくれること間違いなし。最初は思ったように連続技をキメるのが難しいが、慣れるとハマること間違いなしだ。
(仮面ライダー、いいかいスリー)

ストーリーモード ワンポイント攻略

「ストーリーモード」中の「ライダーストーリー」は、背景や次回予告など、あらゆる部分でファン感謝モノの演出がたっぷり盛り込まれている。しかも、当たり前の話だが、これらの演出は、大勢で攻めてくるショッカー戦隊員や、強力な必殺技を繰り出してくる怪人たちに倒さなければ見ることができないの

だ。そこで今回は、これらの演出の数々が見られるように、使用キャラとなる2人のライダー別に、使えるコマンドや連続技を伝授していく。また、もう1つのストーリーモード、「ショッカーストーリー」についてもタイプ別に攻略していく。これで「仮面ライダー」は極めたる開路だ!

TGS速報& ビッグポスタープレゼント

「仮面ライダー」の発売を記念して、ライダーの巨大サイズのポスターが製作された。この巨大ポスターを20名の読者にプレゼント! 欲しい人はハガキに郵便番号、住所、氏名を記入し、下の宛先まで送ってほしい。

また、「ライダー」ファンにもう1つ情報。「仮面ライダー」の購入者の中から抽選で1名のために、1/1サイクロン号がプレゼントされるとのこと。ちなみに、サイクロン号は東京ゲームショー期間中に出現するらしい。会場に行ったらチェックだ!



あて先

〒101-8305 株式会社ワークス
OPS編集部
「はったちゃんポスター」係

華麗な連続技で敵を葬ろう! 仮面ライダー1号

相手を浮かしてからの連続技が豊富にある1号。基本となるのは、
→→KKやKK+Gの2つの技。

入力が簡単ならえ、大ダメージを与えたい場合は、この2つの技のあとにKKを入れるのがいいだろう。また、一気に大ダメージを与えられるのが「ライダーきりみみシュート」と「ライダーがえし」。この技をキメるタイミングは、→→→P+Gを入れたあと、ジャンプするまでに次のコマンドを入力するといえ。

▲連続技は、相手を浮かす技をヒットさせることから始まる。

SHITコンボへの導引

PPPKのKで相手を浮かしてからPPPKを入力。そのあと→→Pを入れてSHIT。

●使えるコマンド一覧表

技名	コマンド
ダブルホッパー	→→KK
ライジングウインド	PPK+G
マキシムタイフーン	PPPK
ライダーきりみみシュート	→→→P+G
ライダーがえし	→→→P+G

ガードの使い方が必勝のポイント! 仮面ライダー2号

1つ1つの技が強力な2号。「ライダーフライングチョップ」と「ライダーニードロップ」のコマンド入力、相手を空に投げた直後に入れること。タイミングがシビアなので「特訓モード」で練習しておくといえ。そして2号ライダー最強の技、「ライダーハンマー」は、パンチ攻撃などで相手を硬直させてから使うのがベスト。これら3種類の投げ技の間合は、ライダーの爪先が相手の爪先に触れるあたり。この間合を把握することが必勝ポイントだ。

SHITコンボへの導引

→→KKで相手を浮かしたあと、地上すれすれでPPPを出し、そのあと→→PでSHIT。

●使えるコマンド一覧表

技名	コマンド
ライダーパンチ	→P
ライダーピンキック	→K+G
ライダーフライングチョップ	→P+G
ライダーニードロップ	→P+G
ライダーハンマー	→→→P+G

悪の秘密結社の
野望を打ち砕け!

ライダーストーリー編

ここでは各怪人ごとにベストな戦法を伝授してい
く。なお、ショッカー戦闘員との戦いは、KKやP+G
で対処するのが得策だ。

第1話 ライダー1号 VS 蜘蛛男

ガード不能技はジャンプで回避

敵が光ってジャンプをしたら、攻撃
力の高いガード不能技を出すので要注
意。ジャンプで攻撃をかわして反撃だ!



▲蜘蛛男のジャンプはガード不能技。ガード不能技はジャンプで回避

第2話 ライダー1号 VS カメレオン

敵が消えてもあせりは禁物

敵が消えたあと、ライダーの背後に
再び現れるときに一度のスキがある。
技の早いMPで対処していこう。



▲カメレオンは目に見えない。目に見えない間はガード不能技を出さないで、MPで対処

第3話 ライダー1号 VS 蜂女

素早い動きに惑わされるな

敵の回り出す、上、下段蹴りまぜた
連続技の最後の攻撃をガードしたら、
攻撃力の高い投げや連続技で反撃だ!



▲蜂女の動きは素早い。素早い動きに惑わされず、連続技の最後の攻撃をガードしたら、投げや連続技で反撃

第4話 ライダー2号 VS サボテグロン

敵の武器を奪うもの1つの手

敵にP+KでPをヒットさせれば、
吹っ飛ばすと同時に武器を落とす。この
武器を奪えば、戦いが有利になるぞ。



▲サボテグロンの武器はP+Kで奪う。P+KでPをヒットさせれば、吹っ飛ばすと同時に武器を落とす

第5話 ライダー2号 VS ピラザウルス

破壊力バツグンの投げ技に注意

モーションの大きい技は最悪。ヘタ
に出すと敵の太足を壊らうぞ。P+K
PPなどのスキの少ない攻撃で戦おう。



▲ピラザウルスの投げ技は破壊力バツグン。投げ技はモーションの大きい技。モーションの大きい技は最悪。ヘタに出すと敵の太足を壊らうぞ

第6話 ライダー2号 VS ガラガランダ

射程の長いムチ攻撃にご用心

P+KやP+K+Pなど、下段攻撃
をまぜた連続技が効果的。ヘタに距離を
とるとタックルやムチ攻撃を喰らうぞ。



▲ガラガランダのムチ攻撃は射程が長い。ムチ攻撃はP+KやP+K+Pなど、下段攻撃をまぜた連続技が効果的

第7話 ライダー1号 VS ガニコウモル

投げ技で攻めるのも得策だ

防衛のカタイこの敵には投げ技が入
りやすい。P攻撃を防御させ、大ダ
メージを与えるコマンド投げをキメよう。



▲ガニコウモルの投げ技は防衛のカタイ。防衛のカタイこの敵には投げ技が入りやすい。P攻撃を防御させ、大ダメージを与えるコマンド投げをキメよう

第8話 ライダー1号 VS ビルカメレオン

連続技の多用はさけよう

攻撃している最中にも反撃をしてく
る技をもつこの敵には、連続技はX。
遠方からのライダーキックが得策だ。



▲ビルカメレオンの技は連続技の多用はさけよう。攻撃している最中にも反撃をする技をもつこの敵には、連続技はX。遠方からのライダーキックが得策だ

打倒、仮面ライダー!
最強の怪人は誰だ!

ショッカーストーリー編

1回の敗北も許されない(ノーコンティニューシ
テム)このモードでは、怪人のタイプ別に勝利の方
程式を指南していく。

連続技重視の スピードタイプ

- 蜘蛛男
- カメレオン
- 蜂女

スピードな動きに多彩な連続技をもつ怪人
たち。上で紹介したこれらのキャラを使う場
合は、敵を浮かしてから連続技をキメられるよう
にしておきたい。また、時には攻撃力の高いガ
ード不能技を出すのも1つの手
だ。この技は、敵の動き上がり
と重なるように
出していこう。

▲P+Kで敵を
入れられるように



猪突猛進の 近距離戦タイプ

- ピラザウルス
- ビルカメレオン

高い攻撃力をもつ投げ技や、敵の攻撃中
に反撃技をもつこれらの怪人は、近距離戦タイプ。
同キャラと戦う以外は、少し待ちどまりに戦うと
いいだろう。そして、モーションの大きい技を
ガードしたら、投げ技のコマ
ンドを入力して反
撃! 投げ技の
間合いを覚えて
おこう。



▲投げ技をキメたら
逃がすのも得策だ

多彩な技をもつ 万能タイプ

- サボテグロン
- ガラガランダ
- ガニコウモル

射撃の強い技をもち、強力な必殺技をもち
合わせる万能タイプの怪人たち。使い勝手がい
い分、どんな戦い方をしてもほかのキャラ以上
に戦える高い能力を
もっている。スキ
があれば連続技も狙
っていくようにしよう。



▲近距離戦も、遠距離戦も
どちらにも対応できる能力
な技を使っていこう

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

□□に収録される、第1回グランプリのエントリー作品を全タイトル紹介!!

発売中	●MS、800	●メガドライブス
ETC	●MC(ローレック)、マウス、MT、2P対応	

PS I LOVE YOU!
WRITER'S
COLUMN

そんなわけで、オレもあらためてグランプリ作品すべてをプレイさせてもらいました。全部で3日ぐらいいった。いやホントに。今回の記事でもリストを紹介している金に、プレイしていてもまったく飽きずに楽しめた一つです。ちょっと驚きました。さすがに(笑)。3年分ぐらいの落ちゲーを遊び遍めたような気分。でも、どれも作者の努力の結晶だから、けっしておそろしげにはない。でもホントに、この競争で決まるロシタ!

コンテスト入賞をめざすキミに贈る集中講座!

いよいよ、電撃PS-DIIで、第1回グランプリの審査結果が発表になるぞ! 栄冠に輝いたのはどんな作品か、ぜひ、その目で確認しよう。また、最終的なグランプリの決定では、読者のみんなからの投票も審査のポイントとなるので、興味のある人は、ぜひDIIに収録されているセーブデータで、作品を片っ端からプレイしておいてほしいのだ! 編集部審査基準は、今回紹介しているけど、読者のみんなはどのを見るかな?



▲第1回エントリー作品は、6本! はっきりいって、プレイするの一番多い。



落ちゲーやろうぜ! スペシャル講座

3 審査のポイントを大公開!

作品の運命を決める、審査のポイントをごっそり大紹介。これでグランプリを攻略だ!

これから応募する人の参考のために、どんな部分がチェックされているのかを、お教えしよう。ある意味「ウケれば勝ち」っていうのもあるけれど、がんばって作ってくれた作品だけに、審査も手を抜いてはいないぞ。ここで紹介している5つのポイントを参考に、キミの作品の内容もしっかり見直してほしい。

1 オリジナリティ

なんといっても、一番重要なポイント。まあ、ひとくにオリジナリティといっても、グラフィックやルールなどいろんな要素があって難しい。大切なのは「キミが見てみたいのか?」というこじやないかな。ただ漠然と「○○○○」みたいな落ちゲーを作るんじゃないで、「ここを見てほしい!」といえるポイントを中心に、アイデアを盛り込もう。アイデアという感じに、アタリをつけよう。



▲企画の場面、セーブの場面、ビジュアル上のポイントを書いておくといじり。

2 芸術性

プレイする前にわかってしまう、いわゆる「見た目」。美しかったり、カッコよかったり、かわいかったり、方向性はいろいろ。もちろん、ブロックのアニメーションや、音などに気を配ろう。



▲「たまたま」大賞。ブロックの作り込み作品は数少ない。

3 ゲームグラフィック

ゲームとしてのグラフィックのデキ。おもに、ブロックや背景のデザインがプレイして見て見やすいかどうかといったこと。ゲーム性を優先するために、あえて芸術性を捨てるのもひとつの道だ。



▲「ALPHA」の「王様」。「王様」ブロックをうまく使っている。

4 ゲームバランス

勝負があつという間に終わってしまった、逆にいつまでもやっていられない、決着がつかないなんてことはないかな? また、COMはキャラごとに強さや戦法を変え、個性を持たせるのも大事なポイント。



▲テストプレイをして決めたシステムを再確認して、詳細設定で調整の量を確認しよう。

5 ウケ

一番難しいポイントともいえる、理屈を超えた楽しさ。インパクトが強ければ、ちょっとした欠点も許されてしまう……。ここは発想のセンスだけを信じて、熱めて作っているのも手か?



▲「超絶戦士」の「王様」。戦術も小技も、アイデアも、面白くない、面白くない、面白くない。

受賞作はこう決まる! グランプリ審査方法

第1回から第3回のコンテストは、編集部の優秀(?)なスタッフによる、独断と偏見で決定。総合グランプリは、編集部と読者の投票によって決定されるのだ。くわしい内容は、第3回コンテスト終了後に発表するのだから、楽しみにしよう。



賞金総額110万!! 落ちゲーグランプリ開催!

早いもので、第2回のしめ切りもすでに終了。ということは、あとは第3回の応募が残るのみとなった! 最後のチャンスに向けて作込みをしている人は、第1回の審査結果や、今回紹介したポイントも研究してがんばろう!

第1回応募作品現在の状況

10月16日発売の電撃PS-D 11で、ついに第1回コンテストの審査結果が発表となる。CDに収録されるセーブデータは、グランプリのときに読者からの投票の基準にもなるので、これから応募する人は、セーブ時のメモ帳に簡単なアピールを書きしておくことをオススメするぞ。



▲「Frog & Tadpole」の魔王 D・R・Nさん：メランティックなバックストーリーが設定されている。

落ちゲーグランプリ賞金

第1回〜3回コンテスト

- 1位賞金5万円
2位賞金3万円
3位賞金1万円
電撃王賞賞金1万円

審査員の選考によって、毎回決定。4位以下の作品にも、CDに収録のチャンスがあるぞ!

グランプリ

- グランプリ賞金50万円
準グランプリ賞金20万円
電撃王落ちゲー大賞賞金10万円

第1回〜3回の応募作すべての中から、審査員による選考と読者の投票によって決定される!

応募方法

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。あなたの作成したゲームデータを「大きい」(15P)でセーブ (パスワードは

空間のままで!)したメモリーカードと、住所、氏名を書いて切手を貼った郵便用封筒を同封して、下記の宛て先へ。

〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8

あて先

(株)メディアワークス
「DPS落ちゲーグランプリ」係

グランプリスケジュール

第3回しめ切り... '98年11月16日

'98年2月発売予定のDに第3回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの作品はセーブデータとして収録。最後のチャンスなので、しめ切りに遅れないよう注意!

応募期間ごとに審査を行い、1位〜3位の作品を決定。受賞作は、電撃PS-Dの付録CDに収録される。なお、しめ切りは当日の消印まで有効だ。

グランプリ応募作品リスト

ずらりとそろった、第1回グランプリエントリー作品10本のセーブデータが、電撃PS-D11に収録されているぞ!

- No.001「こころの心臓」高知 朝政貴さん：ブロックがめっぽも強い。なかなかつかないし成長もしない。
No.002「オレオレ」石川 扇馬貴彦さん：オレオレメロウとしたブロックと、個性あふれるキャラクターがポイント。
No.003「種と大蛇」神尾 田村哲彦さん：荒唐無稽なブロックをこつこつと積み重ねていく。実装された要素がすごい。
No.004「ミニエニエニエ」大野 賢司さん：ミニエニエがもたらした問題は、シナリオにまでつながっている。
No.005「MANだらけー」長瀬 大輔さん：真面目 読者目線がよい。「お笑い」界のモーター。全キャラクターが仲良し。
No.006「ヘンギン」前島 高城英貴さん：同じようなブロックのベクトルを利用すれば、高度な技をえる。
No.007「R・WARS」東京 佐月さん：空を飛ぶという、他にない面白さ。奥深い世界観もなかなかいい。
No.008「電撃大賞」上田ゆきさん：落し技の独特なキャラクターの個性。最後に登場するキャラクターは。
No.009「たけのこ」大野 謙太郎さん：独特のタッチで描かれたブロックが、新しいブロックを創り出した。
No.010「無敵」渡辺 真樹さん：お笑い風だが、全道遠征をテーマにしたキャラクター。組みあがったブロックを壊し、「たけのこ」さんへの感謝。石川 二階建さん：落し技のブロックの組み合わせで、個性を出している。
No.011「MoonRising」千葉 山崎弘志さん：うたのイメージが強い。受け継いだ個性の強いブロックもポイント。
No.012「ALMOH&」千葉 本橋浩二さん：途中から、実写がはいる。全ページ展開がすごい。黄金色もポイント。
No.013「超能力ブロック」大野 賢司さん：謎のミューラー角さん。超能力ブロックを合体させた謎のブロックもポイント。
No.014「超能力ブロック」大野 賢司さん：謎のミューラー角さん。超能力ブロックを合体させた謎のブロックもポイント。
No.015「超能力ブロック」大野 賢司さん：謎のミューラー角さん。超能力ブロックを合体させた謎のブロックもポイント。
No.016「超能力ブロック」大野 賢司さん：謎のミューラー角さん。超能力ブロックを合体させた謎のブロックもポイント。
No.017「超能力ブロック」大野 賢司さん：謎のミューラー角さん。超能力ブロックを合体させた謎のブロックもポイント。
No.018「超能力ブロック」大野 賢司さん：謎のミューラー角さん。超能力ブロックを合体させた謎のブロックもポイント。
No.019「超能力ブロック」大野 賢司さん：謎のミューラー角さん。超能力ブロックを合体させた謎のブロックもポイント。
No.020「超能力ブロック」大野 賢司さん：謎のミューラー角さん。超能力ブロックを合体させた謎のブロックもポイント。

- No.021「Frog & Tadpole」扇馬 高城英貴さん：オールドファッションなゲームで、心もなつかしいブロックの決定がポイント。
No.022「Bomb Bomb Bomb」長瀬 大輔さん：迷走するブロックの物語。一度に10個のブロックを消す。
No.023「クッキー」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.024「Tornado-Boss」神尾 田村哲彦さん：大蛇の目とオレオレ。ブロックの使いかたが面白い。
No.025「クッキー」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.026「Tornado-Boss」神尾 田村哲彦さん：大蛇の目とオレオレ。ブロックの使いかたが面白い。
No.027「Frog & Tadpole」扇馬 OXさん：お笑い系に決めたキャラクターが、ほとんどにも見える。ブロックの決定。
No.028「GROWING ANIMAL」前島 高城英貴さん：お笑い系に決めたキャラクターが、ほとんどにも見える。ブロックの決定。
No.029「Domino The Domino」神尾 田村哲彦さん：ドミノのブロックを、タテヨコに動かして決める。
No.030「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.031「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.032「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.033「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.034「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.035「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.036「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.037「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.038「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.039「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.040「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.041「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.042「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.043「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.044「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.045「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.046「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.047「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.048「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.049「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。
No.050「たけのこ」渡辺 真樹さん：落し技の個性で決める。

- No.045「アヒル」渡辺 真樹さん：土曜日の「アヒル」を、お笑い系に決めた。落し技の個性で決める。
No.046「ワンダー」石川 扇馬貴彦さん：オレオレメロウとしたブロックと、個性あふれるキャラクターがポイント。
No.047「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.048「ALMOH」長瀬 大輔さん：オレオレメロウとしたブロックと、個性あふれるキャラクターがポイント。
No.049「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.050「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.051「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.052「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.053「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.054「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.055「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.056「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.057「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.058「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.059「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.060「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.061「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.062「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.063「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.064「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.065「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.066「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.067「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.068「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.069「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。
No.070「タナ」長瀬 大輔さん：電撃大賞という名で知られる。決定するブロックもポイント。

電撃スペシャル

「落ちゲー」はじめて読む、新人さん。小林くんとうさぎさん版の落し技アニメがポイント!
「電撃王」落し技アニメがポイント!
「電撃王」落し技アニメがポイント!

本作品は、11月16日発売の電撃PS-D11に付録CDに収録されているものと同じです。なおNo.39とNo.40は欠落の欠落で収録されています。電撃王賞及び電撃王落しゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。

FROM SOFTWARE Presents.

オルフェウス号に乗る
すべての乗客に贈る...

Echo Night

航海手記

『エコーナイト』こうかいしゅき

●発売中 ●¥5,800 ●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

豪華客船オルフェウス号を舞台に、美しくも悲しい物語が展開するフロムソフトウェア初の本格3D・AVG『エコーナイト』。発売から約2カ月、この作品は徐々にユーザーの心を引き付け、人気を伸ばしている。今になって本作が着実に支持を得ている秘密はどこにあるのか? ユーザーからの反響やゲームのポイントなど、さまざまな見地からその魅力に近づきたい。



『エコーナイト』をプレイしてから電気のスイッチをつけるときにミョーに緊張します(40歳・主婦)

こ ういうタイプのゲームをもっと出してください。(66歳・無職)

恐 いスリルあるうー(22歳・大学生)

他 社のホラーアドベンチャーと違って、精神的な怖さがあり、良い。(29歳・会社員)

王 様の幽霊がもっとも恐かった。4歳の娘が夢を見て夜泣きしました。(35歳・主婦)

ス トoryがとても良かったです。ドアを開けるたびにビクビクしていました。(16歳・学生)

『エコーナイト2』を早く作ってください。職業柄、霊の苗さをたくさん成仏させたいです。(31歳・タロット占い師)

フ ロム・ソフトウェアの作品は難しいと聞いていましたが、初めてプレイした『エコーナイト』はゲームが得意じゃない私でも楽しく遊べました。(22歳・OL)

『エコーナイト』ユーザーチェック

ここではアンケートはがきで寄せられたユーザーの生の声と、そのアンケートを基にリサーチしたデータを紹介。なお、投票による男女比はほぼ均等。ほかのフロムのソフトに比べ、女性からの反響が高いようだ。

レポート①プレイヤーの年齢層は?

男性ユーザーの年齢層は、やはり学生

が大部分を占める10代後半に集中。一方の女性ユーザーはというと、20代前半の主婦層に人気という意外な結果が!

アンケートはがきによる統計

年齢層	男性	女性	年齢層	男性	女性
10代未満	0%	1%	30代前半	10%	15%
10代前半	9%	9%	30代後半	6%	8%
10代後半	35%	16%	40代前半	3%	3%
20代前半	16%	30%	40代後半	2%	1%
20代後半	19%	19%	50代以上	1%	0%

レポート②平均プレイ時間は?

初回のプレイでエンディングまでにかかった時間は、平均で7時間。

しかし、中には3時間前後でクリアしたという強者もいた。

きるぞ。加入するとオリジナルの会員カードがもらえたり、新作ソフトの実内が発売前に届くなど、いろいろな特典が用意されている。フロムファンはもちろん、『エコー』ファンの人も要チェックなのだ。

シナリオ攻略第2弾!! 「太白星」&「夢男」を完全攻略!!!



▲重要なメッセージは青い色で表示される。ただし、トリガーには目録の項がある。中には「引っ掛け」もある。十分考えて使う。

このゲームでは、推理ポイントが重要になってくる。この推理ポイントは、重要なメッセージで推理トリガー(R1ボタン)を押すことで、そのメッセージの重要度に応じたポイントが溜まっていくのだ。これが20溜まると、次のシナリオへ進んでいく。

◆推理トリガーシステムを理解しよう

事件の前に……

これまでのAVGとはひと味違う、本格推理AVG「御神楽少女探偵団」高度な分析力を要求されるこのゲームの本編シナリオを、徹底攻略していこう。「太白星」、「夢男」という尋常ならざる2つの事件を完全解明に導くぞ!!

御神楽少女探偵団

新機能「推理トリガーシステム」により、知的な謎解きが楽しめる本格推理AVG「御神楽少女探偵団」。あてやかな見た目は裏腹に、収録された5本の長編シナリオはいずれも手こわい難事件ばかり。しっかり頭を使って推理していかなければ、事件解決はままならないのだ。そこで今回は、前号に引き続き、その本編シナリオを徹底攻略。「太白星」と「夢男」の2つの事件を完全解決しようのだ。クリアのあとは、ミニゲームやおまけシナリオなど、数々のおまけも用意されているので、そちらも楽しもう!!

◆インターミッションを楽しまう

事件のあじは……

事件をクリアしたら、インターミッションDISCを立ち上げよう。事件のその後を描いた短編シナリオ「探偵の休日」が楽しめるぞ。



今度ほど静かななんてはじめて。……おれ、おれんか?

御神楽少女探偵団

■にユーマン ■AVG
■発売中 ■¥6,800(CD4枚組)
■メモリーカード・1ブロック使用

闇ニ潜ム悪ヲ裁ク為
可憐ナ乙女タチガ帝都ニ舞ウ!



御神楽探偵事務所事件FILE・No.2

太白星

日本館で起こったオペラ歌手殺人事件。犯人の松崎金太郎はそこで逮捕。すでに解決したかに見えた事件だったが……。

沢アヤコ殺害事件関係者覚書

事件の主な関係者は右の4人。犯人とされる松崎は拘束されており、会うことはできない。また、事件には多くのベラゴロ（オペラ歌手のおっかけ連中）も登場し、重要な証言を聞くことができる。



▲被害者アヤコの付身人。歌手を目指している。



▲被害者アヤコの付身人。歌手を目指している。



▲人気オペラ歌手。沢アヤコとはライバル関係。



▲オペラ鑑識家。偵に入った選手をひきよめる。



▲日本館の支配人。捜査に協力してくれる。

伊庭浩三

事件解決の手引き

前編

●太白星のメッセージ

まずは浅草署を訪ね、事件のあらましを聞いた。早速山ビルに戻って美和と会話。これでベラゴロの集まる場所を聞き出せる。その後、岡一郎御機前（加賀谷）、見世物小屋（権六）、風間池（津井）で重要な証言を得られる。トリガー入力ポイントが多いので、使用には細心の注意を払おう。



▲権六からはメフィストの場所が聞ける。
▲アヤコが叫び出したメッセージ。何の経験か……？

●おじごめられたハンカチ

いよいよ日本館での捜査開始。ホールで団員の女性からメフィストに関する話を聞いた。事務室で伊庭と会話。これで日本館内部を自由に移動できるようになる。河村須美子の奥座敷で聞ける団員証言に関する話は要チェックだ。また、殺害現場にも多くの推理ポイントが隠されている。とくに、沢アヤコの衣装からKKのイニシャルが書かれたハンカチを発見できれば、事件はさらなる展開へと進んでいくだろう。



▲重要な衣類をいくつも発見できる殺害現場。問々までしっかりとチェックしよう。

●メフィスト現る!!

まず団十郎劇場前で加賀谷から風間の噂を聞き、その後日本館のホールで菊村と話したらロビーへ。すると風間の名刺を入手できる。この名刺を頼りに風間の勤める神楽川出版へ行くと、彼から重要な証言が得られる。推理ポイントが溜まるとムービーシーンへ。ついにメフィストが姿を現すぞ。



▲風間から聞ける証言はどれも非常に重要になってくるぞ。しっかりと聞いておこう。



後編

●事件はますます混沌迷る

メフィストの登場でますます混沌迷っていく事件。ここでのパートで重要になるのは、団十郎劇場前で加賀谷から告白されるメフィストの正体、風間池の岸井から聞ける菊村さくやに関する話、神楽川出版の編集者から聞ける風間に関する話。そして沢アヤコ奥座敷で伊庭から聞ける証言だ。この4カ所（4人）から重点的に話を聞いていけばおのずと推理ポイントは溜まる。



▲加賀谷からメフィストに関する重要な証言。これまでにわかっていなかった事実はわかっていく。



▲岸井から聞ける証言は、菊村さくやに関する話。さくやは実名があり、本名は違うことがわかる。

●イニシャルKKの正体は？

ここでのパートは、事務所、風間池、神楽川出版を回って、前回のパートと同じ人から証言を集めていけばOKだ。一度に大量の推理ポイントが得られる場合が多いのでそう難しくはない。どの順番で回ってもOKだ。最終的に日本館ホールへ向かうとムービーシーンが始まる。その後河村須美子の奥座敷へ向かう。



▼生けけの海老のおかし。彼らの正体は？

●時人はアヤコの実家へと飛ぶ

ここついに時人の登場。舞台は沢アヤコの実家へ移り、時人と諸星警部の2人で捜査を進める。トリガー入力ポイントはたったの2カ所。役場と神社での何気ないメッセージに隠されている。実家での捜査が終わったあと、舞台は日本館へ戻り、アクションムービーへと突入するぞ。



●メフィスト



追い詰めろ!!

そして解決編へ

夢男

新潟のとある男爵家からの依頼で、不審人物の調査を行うことになった。先に蘭丸が女中に変装し、潜入込むことになるのだが……。



夢男事件関係者覚書



蘭子

2つの本宅のほか、複数の別荘を持つ比翼荘で起こったこの事件は、とにかくマップが広く、また関係者が多い。そこで、各邸宅ごとに関係者を整理してみたので、

特定の人物に会いたいときの参考にしよう。ただし、必ずしもその場所にいるとは限らないので注意。なお、ここで紹介した以外にも、何人かに関係者を整理してみたので、



▲とにかく広い比翼荘。歩き回ると結構大変なのだ。



A 隠居所

大旦那の政之とその要千代、そして看護婦の弥生が住んでいる。弥生は協力的で、看護婦始め所には何度も足を運ぶことに。



長田弥生子

▲定吉の娘。生か死かで看護婦をしている。



財部千代

▲政之の弟。政之の死後、不可解な死を遂げる。



財部政之輔

▲財部家の大旦那。夢男の依頼の発注者となる。

B 本宅・和館

現在の当主、財部権兵衛とその妻、実美子さんが住んでいる。権兵衛は東京出張中、現場は中継から、また、物置が直むとここから物置小屋へ行くようになる。



財部実美子



財部権兵衛



長田定吉



C 本宅・洋館

洋館の本宅。権兵衛の息子、重光や使用人などが住んでいる。蘭子が住み込んでいるのもここで、捜査の拠点となる。執事長の定吉は蘭子の正体を知る協力者。



原田安子



原田行夫



財部重光

D 管理人宅

管理人の阿部が住み込んでいる場所。阿部は冬の閑しな比翼荘の管理を行っている。ほかにも阿部の息子が2人住んでおり、蘭子のいい遊び仲間となっている。



阿部喜明

▲さっぱりとした気性の管理人。阿部をでしゃばるとな人間に見えるが……。



E 別宅

倉賀が率いる五人一座が泊まり込んでいる別荘。毎年ここで奉納芝居を行っている。別宅には広く、大勢の客がいるが、事件に関係してくるは座長の倉賀を始めとする下の3人だけ。



倉賀丁三



小弥太



花巻天子

▲一座の座長。政之のとは別邸の別。実美子とも関係がある。

▲一座の一角。実美子に対してよからぬ感情を抱いているらしい。

▲倉賀一座の一角。小弥太とは音仲間……のようなのだが？

F 浄光寺

比翼荘のすぐそばにあるお寺。住職が1人住んでいるだけだが、その住職は財部家に關して詳しい。また、このお寺には倉賀たちの一行が訪れている場合もある。



無明住職



▲浄光寺住職。古くから寺に参入しており、財部家内訌の事情にも詳しい。

事件解決の手引

前編

●夢男事件、静かな幕閉け

関子単独捜査の最初のパート。動き回れるようになったから、扇屋所の波之輔の館屋へ。その後捜査記録所、本宅の夫人室、御時間などを回っている。とくに御時間と遊び回っている千代の怪談は要チェックだ。また、本宅・和殿の内蔵では、2人の少年と出会うことになる。



▶最初の怪談は、常盤守と会談、戸隠で遊んだ少年の話をしてくる。

●ついに最初の犠牲者が!

サンルームで原田夫妻と出会うと、石段で定吉に会うと倉賀太の話を聞くことができる。その後は、原田夫妻を追うように移動していく。行方不明な人室で美奈子と会話しており、安子の方は波之輔の部屋で政之輔と会話している。どちらも遊び回すがメッセージは非常に重要。あとは定吉、重光と会話していく。推理ポイントが最大になると、ムービーシーンとなり、最初の事件が発生する。



▲原田夫妻の行動はしっかりチェック。



▼最初の事件の犠牲者は、財閥政の娘だった……

●御神楽探偵事務所、本格始動!

関子の知らせを受けて、巴たち3人が比翼荘に到着。ここからいつもの3人がメインキャラとなる。このパートで重要な証言をするのは、サンルームの安子、石段の倉賀、主室の権兵衛、家令室の定吉、しっかり聞いて回ろう。推理ポイントが12溜まったところで関子が登場し、子どもたちと別宅へ。ここでの倉賀の話は重要。また、関子からも重要なメッセージが聞ける。推理ポイントが必要と、次の事件が……



***おられたわや。

▲扇屋所で定吉を助けてもらう代、彼女、夢男の第2の犠牲者なのか?

●倉賀と美美子の意外な関係

千代までもが怪死を遂げてしまい、ついに好事も乗り出しての本格的な捜査が開始される。そこで初登場する多岐川雨村のほか、重要な証言をするのは安子、重光、定吉といったメンバー。とくに重光から聞ける、美美子に関する話は要チェックだ。また、管理人の倉賀からも重要なメッセージを聞くことができる。最終的には、主人室で権兵衛から倉賀と美美子のかつての関係を聞き出すことができればOK。



●複雑怪奇に絡まる人間模様

まずは権兵衛、美美子から話を聞いたあと、令室へ。会話はできないが、ここで該子子の姿を確認しておく。また、使用人室では菓子に会える。その後は、行方、定吉、倉賀といった面々から話を聞いていく。いずれもまだ人間関係に関するイヤーな話ばかりだが、重要な話ばかりだ。さらに、別宅の客間二に行くと不審な行動をする小次木を確認できる。最後に別宅の広間にいる天子から浄光寺の場所を聞き、そこで生霊と会話しよう。推理ポイントが溜まると、またもや事件が発生する。



▲安子は侍子を知っているが、行方の方は……

▲美美子の方も、重光を快くは思っていないらしい。

後編

●なおも終わらない比翼荘の悪夢

とうとう3人目の死者が出てしまう。しかも今度こそ完全な殺人事件。多岐川雨村から話を聞いた後、洋館の客間で安子と会話しよう。その後は殺人現場の捜査だ。現場で重要なポイントが3カ所。部屋の様子におかしな点があるのを見て、そこを見逃さないようにしよう。最後に家令室で定吉と会話。このパートでの証言で、容疑は一気にある人物に向かっていくことになるというのだが……



▲捜査現場となった部屋の検証。見落とさないように、部屋の模様までしっかりとリチャックしよう。

●それでも迷走は止まらない……

このパートでの重要な証言は、定吉、倉賀、住職などから聞くことができる。中でも倉賀と倉賀の証言は重要。しかし、事件を解決に導くどころか、追い打ちをかけるように新たな疑惑が持ち上がることになる。なお、倉賀は最初浄光寺に居るが、その後別宅の広間に移動する。また、別宅・客間三で、天子から小次木と美美子の関係を聞くことができる。より複雑になってきた人間関係にバニックに陥らないように、このあたりで整理し直しておいたほうがいい。



▲次から次へと容疑者が増えていく。本編に解決するの……

●ついに殺人登場!! 1か!……

関係者全員に動機ありという異常な事態に進展していった比翼荘連続殺人事件。最初に時人からの助言があるのを、それを頭に入れておこう。このパートで重要なのは政之輔の部屋での定吉との会話と、千代の部屋での該子との会話。そして別宅・客間二から見える「あるもの」これこそ事件の一部分だけが説明される。



▲別宅・客間二から見える「あるもの」

●だが、事件は終わらない

捜査最終のパートでは、ほとんど頭を使う必要はない。多岐川雨村と会話してクリック画面になったら謎をクリック。あとは定吉(石段・千代の部屋)、倉賀(浄光寺)と話を聞いていけばOKだ。この後、事件は解決編へ入り、あつけない悪夢は消えることになる。しかし、そこですべての謎が解かれるわけではない。「夢男」の事件は、まだ終わっていないのだ……



▼定吉は千代の部屋にいて、重要な話を聞ける。

▲この画面だけで短評ポイントが10も溜まる。

そして、解決編へ



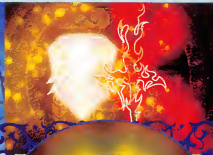
初回特典
オリジナル
タロットカード
14枚組



■ロールプレイング ■予約5,800円(税別)



驚きの新システム導入でさらに面白く!!



幻想水滸伝Ⅱ

GENSOSUIKODEN II

純々と新情報が公開されてくる『幻想水滸伝Ⅱ』。発売予定の12月まであと2カ月というところまで迫ってきた。今回は11人のキャラクター紹介に加えて、まったく新しい2つのシステムと、生まれ変わった戦争システム、そして国々の歴史について紹介していこう。

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



幻想水滸伝Ⅱ

12月(中)
PPG

・最終決定
・2対2
・MC(フロッピーディスク)

交易

アイテム売買でお金儲け

戦艦とミニゲーム以外のお金の入手方法として登場するのがこの「交易」。これは文字通り、いろいろな町や村でアイテムを売り買いすることによってお金を稼ぐのが目的だ。交易に使うアイテムは「交易品」と呼ばれ、交易所や戦艦で入手できる。前作の「こっとう品」は交易品に含まれることになり、各地で売買されることになるぞ。お金儲けに伴って、より良い交易ルートを見つけてという商人感覚の楽しみ方も生まれるだろう。



▲前に立ちすくまない「しゃばいつばい」も、交易品として扱われるようになるぞ。

交易所の活用法

1. 交易所に安値で高値のアイテムを売る。交易所を利用し、暴落している品を買い、高騰している品を売る。これが基本だ。
2. 指定した高値品を高値の交易所で入手した「子交易品」を指定した交易所で売る。普通の店より高値で売れるぞ。
3. うわさ話を利用して聞ける情報屋にお金を払って情報を聞き出し、交易品の価格変動を利用して売買する。



▲街や村によって、交易品の相場は違ってくる。安いところで買って、それを高いところで売ればお金が儲かるのだ。



新天地を求める交易商 ゴードン

高利きの交易員であり、自ら兵を結めるゴードン組を率いている。自会も軌道に乗ってきたため息子に跡を継がせて、自分はそろそろ新天地へ移住を準備していると考えている。

料理

アイテムを生み出すお楽しみ要素

「料理」は新たなアイテム製造が目的のシステム。入手した材料とレシピを料理人に渡し、料理を作ってもらうのが基本だ。1度作った料理はレストランのメニューに並び、回復アイテムとして購入可能。いろいろな材料とレシピが各地にあり、集めるだけでも面白いぞ。

▲いろいろな場所で、食材となるものを手に入れることが料理の第1歩だ。



情熱な料理人 ハイ・ヨー



新しいレシピを賭けた「料理勝負」イベント

制限のイベントとして発生する「料理勝負」。これは、勝負を挑んでくるよその料理人と料理を競うものだ。勝負に勝つと新レシピを手に入れるが、負けたらそのレシピを奪われてしまう。まさに、包丁に命をかけた真剣勝負なのだ！

STEP 2

すず料理中だ！！

STEP 3

4人の料理人が対決の準備中

STEP 4

19

20

STEP 1

1日目のレシピと料理人を選択

▲前菜・メインとデザートは3品目で料理勝負が行われる。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

▲料理中はボタンを連打して、応戦することもできるぞ。

料理ストーリーには馴染み深いものの、プレイするとハマってしまうオマケ要素。今作で加わる「交易」と「料理」の2つを紹介するぞ！

▲それぞれの料理を審査員が評価。水揚げは料理の完成度や審査員の好みなどにより変動する。

▲3品目の料理形式の合計によって勝敗が決まる。新レシピを入手するためにも頑張ろう！

物語のバックボーンと生まれ変わった

舞台となる世界設定がよくわかる 2つの国の歴史的背景

『幻想水滸伝』は、領土を巡る戦争が絶えないハイランド王国とジョウストン都市同盟が舞台になっている。主人公とその親友ジョウニが領するハイランド王国軍ユニコーン少年兵部隊は、都市同盟との国境を警備するために出兵していた。しかし、現ハイランド王国国王アガレス・ブライトがミューズ市長アナベルと休戦協定を結んだため、任を解かれてキャロの

街へと帰郷できるはずだった。その休戦協定も謎の攻撃によって破られてしまったが……

この国境戦争は200年ほど前から続いたものでもあり、人々のわだかまりも非常に深くなっている。そこで、紛争の発端や都市同盟発足の経緯を詳しく説明していくぞ。これを知られば、より物語の本質がつかめるだろう。

ジョウストン都市同盟 ………

ハイランド王国と都市国家との紛争の発端は、こちら200年ほど前にさかのぼる。デュナン西主国（現サウスウィンド市）で起こった内乱に乗じて、ハイランド王国が侵襲したのが始まりだ。これに対抗するため、当時のミューズ市長ジョウストンの呼びかけにより、都市国家で同盟の誓いが結ばれた。以後、長きにわたって、共通の敵の存在が同盟を維持してきたのだ。

行動的な指導者 アナベル

ミューズ市市長で、ジョウストン都市同盟を率いる意志の強い指導者。行動的で名よりも実を取るタイプ。ビクトールとは昔なじみで、その縁で彼に警兵隊を取り仕切る任を依頼する。



戦争

シナリオ上で発生する 特殊な団体バトル

戦争イベントとは、通常の戦闘とは違い、ストーリーの流れに合わせて発生する特殊な戦闘のことだ。前作では、ジャンケンのように3つまでの要素を持つシステムだったが、今作ではS・R・P 6種のものへとガラッと様変わりしている。これによって、大勢のキャラクターが一気に会える戦いが、より戦略的かつドラマチックに演出されることになるぞ。



▲ただ戦闘を繰り返すだけでなく、このような各キャラの会話シーンが挿入される。



▲前作と同様に、こういったシーンからの促進で戦争イベントに入っていくのだ。

▲僅兵隊の勝利！ 操作方法がわからなくても、アップルの数値が勝利へと導いてくれるぞ。

勝利を我らの手に!!



……………ハイランド王国



建国後わずか15年で戦乱の引き金を引いたハイランド王国は、それ以後も都市同盟への攻撃を繰り返してきた。しかし、30年前のローベル国王が指揮した侵襲を最後に、紛争は小康状態にあった。現国王アガレスは都市同盟との共存の道を望み、休戦協定を結ぶが、それが新たな争いの火種を生む結果になるうとは誰も予想だにできなかった……

気丈なる皇女 ジル・ブライト

ハイランド王国皇女。アガレス・ブライトの娘にしてルカの妹。気丈な性格で、兄の野望に気づいて弟を助けるようとする。



勇者系軍団長 シロン・ジー

ハイランド王国第四軍軍団長。王宮貴族の中でも有力な一族の次男。若くして軍団長になったため、経験不足で功を築る面がある。

ブライトの副将 シード

シロン・ジー配下の1人。自分の剣技にブライトを持つ、猛将タイプの武将。好戦的で熱くなりやすい性格をしている。

冷静な知将 クルガン

シロン・ジー配下の1人。シードとは対照的に冷静な知将タイプ。クールな気風主義で、剣技も一流の腕を持っている。

戦争イベントを大紹介

ストーリーをより楽しむために頭に入れておきたい
各国の協定と、前作から大きく変化した戦争イベ
ントを解説。細かい設定に驚かすにはられない



師の志を継ぐ軍師 アップル

前作で活躍した軍
師マッシュの教え子。
戦いで師を亡くした
マッシュの伝記をも
とめ上げるため、軍
材旅行を行っている
旅の途中で主人公と
出会い、軍師と
して仲間になる。



「アップルにおまかせ」もできる!!

S・RPG風のシステムで進行するぞ!

戦争イベントは真上からの見下ろし視
点で、プレイヤーは基本的に各部隊の移
動・行動の選択を順番に行っていく。全
部隊の行動が終わったら敵のターンにな
り、同様順番のターンが終われば味方タ
ーン……と交互に攻撃を繰り返す形で進
行するのだ。また序盤はアップルによる
細かい操作説明があるし、操作できる部
隊数も徐々に増えていくという、誰でも
馴染めるような配慮がなされているぞ。

S・RPGが苦手なプ
レイヤーは、部隊の行動
などをアップルに任せ
ることもできる。また、行
動に迷ったときは、助言
を与えてくれたりするぞ。

プレイヤーターンの流れ

まずは移動

まずは、行動させたい部隊を
カーソルで決定することから始
まる。すると移動範囲が表示さ
れるので、その範囲内で好きな
ところに部隊を移動できるのだ。



次は行動

部隊を移動させ終わると、ど
んな行動を取らせるかの選択に
なる。移動した場所が敵への攻
撃範囲内なら、すぐに攻撃する
ことができるぞ。



そして攻撃

部隊ごとに攻撃の方法は異な
る(下の項目参照)が、攻撃が終
わると次の部隊にカーソルが移
る。こうやって全部隊の行動を
プレイヤーが指示していくのだ。



部隊の能力と攻撃の種類

1つの部隊は最大3人のキャラ
で構成され、1人が主将に、残り
が軍師に割り当てられるぞ。各部
隊には、移動力、攻撃力、防御力、
射撃、特殊技能といった能力が
あり、主将キャラの特性によっ
てそれぞれが強化するのだ。
さらに副将キャラの特性によ
って付加される能力もあるぞ。こ
れによって、たった1つの部隊で
もかなり個性がきわだってくるこ
とだろう。

また各部隊の攻撃種類は歩兵、
弓兵、魔法兵に分かれている。これ
は前作と同様に、3つすみの役割に



なるぞ。さらにそれとは別に、
特殊能力を持ったキャラを部
隊に入れることによる特殊技
能攻撃も可能になる。ではそれ
らを具体的に説明していく。

突撃

敵に突進して武
器で直接攻撃をする。
前作の3つす
みの法則を継承し、
魔法兵に弱く弓兵
に強い。



弓矢

遠距離から弓矢
を放って敵を射る
攻撃。歩兵に強く
魔法兵に弱い。前
作では飛行部隊に
も強かった。



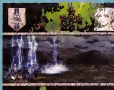
特殊技能

前作に登場した
「炎矢槍」が、今作
では特殊技能とし
て扱われる。ほか
にもいろいろなか
のが登場するぞ。



魔法

魔杖を使った魔
法攻撃を遠距離か
ら仕掛ける。弓兵
に強く歩兵に強い。
今作では連続で魔
法を詠えられ、



全部隊の行動が終わるとターン終了

敵の大手 ツアイ

リユーベの付近
辺の森に住んでい
る植人。植の敵
前と敵を襲える樹
木。その両方が備
えていることから、
人々からは「神樹
のツアイ」と呼ば
れている。



異国の戦士 シン

ボディガードを務める
異国の戦士。「タランチュ
ラ」という変わった髪を
自在に操る。その
剣から8
回の打撃
が繰り出される。
「クムネリ」の威力は
凄まじい。



いふ2人。下にある
植物は休憩所かな？



新たな冒険を
求めて旅立つ
チョコボと
モーグリ

ダンジョンを発見!



やる気満々の冒険野郎モーグリと、好奇心旺盛なわれらがチョコボ。そんな2人が、ダンジョンの入り口を見つけて中に踏み込むシーンを入った「2」のマップに隠されている他のダンジョンも、こうやって歩きながら見つけていくのかもしれないぞ。



これは、これは「まじく
ダンジョン」の入り口。
まじく、まじく、まじく。
まじく、まじく、まじく。



◀なんかよくわかってない様子のチョコが、強引に誘って、冒険(笑)に出発！



旅立ちのワンミーを
キヤミチしたぞー！

これは強力! こんなにバージョンアップ!
『2』ならではの楽しいニューフィーチャー!



チョコボの不思議なダンジョン2

12/23/94

▶ ¥6,800 ▶ スタウェア ※「不思議なデータディスク2」同様

▶ MC(1ブロック)

を大公開!

仲間と一緒に行動できるようになって勇

気100倍の今度の冒険！

でも、モンスター

—も新しい対抗

手段をいろいろ

と用意している

のだ。ますます工

キサイティングにな

った『2』の新機軸

を徹底紹介しよう!!

チョコボの
不思議な
ダンジョン 2



TM



仲間

PARTNER

チョコボをサポートしてくれるぞ!

仲間たちとペアでダンジョン探索ができる『2』では、チームワークも攻略の鍵になりそう。ここではチョコボの冒険

をサポートしてくれる3人の仲間たちの活躍シーンをいち早く公開! 貴重なパートナーである彼らの能力に注目だ。



頼りになる兄貴分? モーグリ

おなじみの仲間モーグリは、ダンジョン探索の豊かな経験を生かして、チョコボにいろいろなアドバイスをしてくれるぞ。



▲『2』でも豊富な知識を披露するモーグリ。今回は戦闘にも参加する大活躍ぶりだ!



▲「2」でも豊富な知識を披露するモーグリ。今回は戦闘にも参加する大活躍ぶりだ!



最強のメカニック シド

多彩な乗り物でチョコボを助けてくれる技師。写真撮影から推薦するに、彼とはどこかの建物の中で出会うようだぞ。



▲チョコボが敵の力技で、モンスターと戦うシド。ここはもしかしてシドタワー?



▲シドが仲間たちと戦っている様子。シドは仲間たちと戦っている様子。



デブチョコボとお友だち? 白魔道士

チョコボの冒険に同行する理由などは、まだ謎の白魔道士。写真に登場しているデブチョコボに関係が……?



▲スケルトンに襲われているデブチョコボを救出! とても勇敢な女の子のようだ。



▲得意の回復魔法!

チョコボを倒すためにレベルアップ!!

なんと『2』では、チョコボを倒すためにモンスターもさまざまな手段でレベルアップ! レベルアップしたモンスターは強力になると同時に、新しい攻撃手段で襲ってくるのだ!!

モンスター



ゴブリンの場合

今回も序盤の敵として登場するゴブリンは、他のモンスターを倒すことでレベルアップするようになった。レベルアップをすると、敵のダークゴブリンにグレードアップしてしまうのだ。こうなるともう、逃げるが勝ち!



▲ゴブリン出現。でも少しよすががおかしい……。



▲ダークゴブリンにグレードアップしたゴブリン。これも初見殺しだ……。



▲「2」でも豊富な知識を披露するモーグリ。今回は戦闘にも参加する大活躍ぶりだ!

ナッツツイーターの場合

他のモンスターを倒すことのないモンスターたちも、独自の方法でレベルアップする。このナッツツイーターはその1種で、あるアイテムを「食べる」ことでレベルアップを果たすのだ。グレードアップするとドクロイーターになるぞ!



▲ナッツツイーターと戦うチョコボ。モーグリは傍観中。



▲え? ナッツツイーターが何かを食べているぞ。



▲ドクロイーターにグレードアップしたナッツツイーター。ヤベェ……

MONSTER



パラメータに隠された秘密とは？

ツメやクラには新たに、「耐久度」や「頑丈さ」などの新しいパラメータが追加された。ツメやクラは必ずいつか壊れるので、これらのパラメータをチェックすることで、どれだけ壊れにくいかがわかるのだ。

「ダンジョンで入手したツメやクラは、初めどんな性能をもつかわからない。」

「準備してみればパラメータが判明するが、呪いにも注意しないといふことだ」

9F Dr9 HP 24/36 94%
思願ハネが出現する

攻撃力は敵に与えるダメージ、防御力は敵から受けるダメージに影響する。

この数値が0になるとツメ
やクラが壊れてしまう。数値
が高いほど長く使えるのだ。

使いづらい製品ほどこの数値が高く、チョコボの元気さ(地面石上の%)を消費する。

装飾品の壊れにくさを示す。
この数値が高いほど、耐久度
は減りづらい。

装備することでどれだけ楽になるかを示す。数値が高い

命中率は敵に攻撃
がヒットする確率に、
回避率は敵からの攻

・ **特殊防御**
クリティカルを出す確率と、敵の特殊

装備品の属性。6属性（火、水、雷、風、地、聖）のどれかが表示されることがある。

5f lv7 HP 49/49 94%

アイテム
E クリスタルのツメ+2 攻撃力 17

はすけ
はる
おく

クリスタルでできているツメ

意外な秘密が
少しずつ明らかに!

ツメやクラが壊れると出現する「不思議なハネ」の使い道が1つ判明した！ 今回は、魔法の本がもつパワーを飛躍的にアップさせる「魔法系のハネ」の使用例を紹介。ちなみに、召喚魔法やステータスに影響するハネもあるようだ。

3F Lv 4 HP 35/42 89%

- ファイアボール
- ブリザドストーム
- エアロオール
- サンダークロス
- クエイクオール
- ドレインアップ

ひろし エリアにファイアで攻撃

▲ハネは100種類以上もあり、魔法系のハネも豊富にあるようだ。

ファイアの本+不思議なハネ

ファイアボール

3F Lv4 HP 35/42 89%

「2」では、ファイアなどの魔法の本はいずれも単体攻撃魔法。しかし「不思議なハネ」を持っていれば広範囲の敵を攻撃できる魔法に変化する。ハネを使って発動する魔法も、魔法の本と同じように、使えば使うほど強力な魔法になっていくぞ。

エリア範囲を

▲効果範囲は3×3の正方形。汎用性が高そうだ。

增定147页, 35/42 89%

▲▶ モンスターに負けた場合「涙」にほとばしる！ これぞハズの威力だ！

灼熱の炎を
叩きつける!

FEATHER

TRAP トラップ



使い方しだいで強力な武器となる!

チョコボの行く手を阻む意地悪で、引っこかかるトラップも登場するのだ。多彩なトラップは、もちろん健在。うまく利用すれば、冒険を有利に運ぶことができるぞ!

地雷

おなじみの地雷は、一番やっかいなトラップの1つ。モンスターをうまくおびき寄せ、地雷を踏ませれば大ダメージを与えることができるぞ。



4 超重要!! 下からリリークはかまわなくていい。



4 超重要!! コーピングが自衛で空まで放れてしまった!! 爆発で



▲床にもくぼみが! ここに敵を誘えば最低まで戦闘が有利になるぞ。

落とし穴

踏んだ瞬間に、1フロア下に転落してしまう落とし穴。ピンチの場面ではわざと落っこちて、下のフロアに逃げるのも1つの手段。



4 あからさまに隠しにくい結核の山しきり。警戒心が薄いチョコボは、



4 近づく心のおもむくままに陥ってしまうので、やっぱりまことに陥ん



▲取り残されたモーグリに反応が楽しい。もちろんあとを追うでしょ?



ブリザドの本+不思議なハネ

ブリザドストーム

放射状に冷たい吹雪を放射する魔法。遠くいくほど効果範囲が広がる形なので、複数のモンスターを巻き込むには、うまく誘導する必要がある。

▶放射状に伸びる空間的な効果範囲だ。



エアロの本+不思議なハネ

エアロオール

巨大な竜巻を発生させ、周囲にいるモンスターすべてを上空に巻き上げる魔法。画面全体が効果範囲なので、モンスターの横に飛び込んだ場合など、敵に囲まれたときには絶大な効果が得られるはずだ。でもこの魔法を使っていけば、いったいどんな強力な魔法になるのだろうか?



▲ピンチのときほど効果は大きい。最悪の切り札か?



迫力満点!!
荒れ狂う
真空の渦!!



サンダーの本+不思議なハネ

サンダークロス

直線上の敵を貫通してダメージを与える雷の矢を、前後左右の4方向に放射する魔法。写真のような十字路では、その威力を最大限に発揮してくれるだろう。

▶モンスターを通路におびき寄せて使えば効果バツグン!



▶超重要!! 雷のゴレをバウに巻きつけるのも、



システム&モンスターの 新情報を大紹介!



コルネット
&
クルル

かっこいい王子さまに一目惚れしちゃった人形使いの女の子・コルネットと、その親友でトラブルメーカーの妖精型の人形・クルルが大活躍するファンタジックなRPG『マール王国の人形姫』。今回は、フィールド

間の移動方法や仲間の人形たちをラッパの演奏で応援すると発動する「ごほうび」のシステムを解説。さらにコルネットの邪魔をするかわいいモンスターを仲間にしちゃう方法などなど、気になる新情報を一挙に大紹介するぞ!

イメージ イラスト完成

中央に座っているコルネットとクルルの人形がかわいい、ゲームの雰囲気ピッタリのイメージイラスト。実はこのイラストは、あることに使われる予定なのだ(ヒントは形)。詳しくは次回紹介するのでお楽しみに!

マール王国の

システム

SYSTEM

「移動」と「ごほうび」
のシステムが判明!

移動

このゲームでは、街や村、ダンジョンなどのワールド間の移動は、ワールドマップで行うことになる(下の連続写真)。ただ、最初からどこにでも移動できるわけではなく、情報を集めたり、イベントをクリアすることで、移動できる場所が増えていくのだ。

不思議の森に到着

オレンチ村を出て ワールドマップで 場所を選択



ごほうび

Vol.81で、コルネットがラッパで曲を演奏して人形たちの応援しているとか何かいことが起こると紹介したが、それが「ごほうび」なのだ(人形を応援したごほうび、ということかな?)。「ごほうび」と

は、コルネットが人形たちを何度か応援すると使えるようになる特殊技のことで、強力な魔法のようなものらしい。どんな技があるのか、詳しくはわからないけど、きっと役に立つはずだ。

プリンボンバー炸裂

▼空からかっぴんなプリンが落ちてきて、敵をベシヤンコにする「ごほうび」技のひとつ、名付けてプリンボンバー(国集版で録音に命名)! この技で倒された敵は意外に幸せかもしれないね(30)。

かっぴんなプリンが降り注ぐ(笑)



王子様
(フェルディナント)

人形姫

マール王国の人形姫

12月(予定) ▶PS2/DC(予定) ▶日本版ソフトウェア
RPG ▶MC(プロダクション)

Go Go RPG

マール王国の人形姫

MONSTER

モンスター

モンスターを仲間に できちゃうのだ!



▲いったいどんなモンスターが仲間になるのか? 考えるだけでワクワクしちゃうよね。
▶仲間になったモンスターを預かってくれる「モンスターじい」いうキャラも登場する。



モンスターは当然、敵として登場するのだが、なんと人形たちと同じように仲間にもできることが判明! ただし、すべてのモンスターがコルネットの仲間になるわけではないらしいぞ。ここでは、モンスターたちを仲間にする方法と、ゲームに登場するモンスターをちょっとだけ紹介だ。



フェアリー

おくびょうでめったに人前に出てこないかわいい妖精。力は弱いけど、ステータス異常を起こす魔法を使う。

仲間にする方法

モンスターを仲間にするには、コルネットがモンスターをやっつければいい。ただ、モンスターが仲間になるかはランダムなので、コルネットがやっつけたからといって、必ず仲間になるわけではないぞ。

▶コルネットがモンスターを倒すと……



▲モンスターが倒れると、アイテムが落とすことがある。
▶ここで、仲間にしてあげればOK!

モンスターが仲間に

水辺で生活する美しい人魚。回復魔法を使うことができるので、仲間になってくればとっても強い。

マーメイド



ナインテール

極寒の地に棲んでいる回復魔法を使うモンスター。その土地の人々からは、神の使いとして崇められている。

情報第3回 コーナー

クルルの

ヤッホーッ! みんなの心のオアシス、クルルちゃんだよ。みんなの応援のおかげで、このコーナーも3回目に突入。

これからまんばっていきかな。さて、今回はついに始まった予約キャンペーンのことや体験版のことを教えちゃうよ。

1 予約キャンペーン実施中



みんな「マール」を予約した? まだの人はお店でソフトを予約して、下のハガキにスタンプを押してもらってね。そのハガキを日本一ソフトウェアに送れば、設定資料集がもらえるの。それと今回は、予約キャンペーン用のポスターを10名にプレゼント!

予約
ハガキ



▲詳しい応募方法は、別冊を見てね。よ・ろ・し・く♥

応募方法

『マール王国の人形記』予約キャンペーン用ポスターが欲しい人は、ハガキに住所・氏名・年齢、それに「ポスター希望」と書いておページの「ハガキ募集」のあて先まで送ってね(10月22日締め切り)。抽選で10名の方にポスターをプレゼント。なお当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

TALES OF PHANTASIA

リアルタイム戦闘システムや、多彩なキャラによるドラマが魅力の『テイルズ オブ ファンタジア (TOP)』。最新の画面情報や魅力を、その魅力を解析しよう！

テイルズ オブ ファンタジア
12月19日(土) 発売
● 価格: 定価 5,800円(税別)
● 対応機種: PS2

RPGファンの期待が高まる『TOP』の最新情報を公開!!

オープニングストーリーの一部を紹介

まずは、今回入手した下の画面写真をごらんください。これは、ゲームをスタートした直後に見られる、オープニングストーリーの一部。閃光とともに現れる男を、待ちかまえていたらしい4人の人物が、強力な魔法によって封印する……というシーンらしい。残念ながら現時点では、封印されてしまう男の、そしてこの4人の人物の正体はともに不明だが、ストーリーの核部分に深く関わる存在であることは間違いないところだ。彼らについて、そして肝心のゲームのストーリーについては、続報を待っていてほしい。



▲とある祭壇にたつ4人の人物の前に、閃光とともに男が出現！



▲どうやら彼らは、この男の出現を待ちかまえていた様子なのだが……



▲強めたセリフとともに、男を封印する4人。果たして、この男の正体は？



魔法

召喚術 イフリート



▲炎の精霊イフリートが出現！ 炎の弾を連続で敵に浴びせさせるのだ。

「晶術」という魔法しかなかった『テイルズ オブ デスティニー』と違い、『TOP』には、「魔術」「法術」「召喚術」と、3種類の魔法が登場する。今回はその中から、回復用魔法「ファーストエイド」と、攻撃用召喚術「イフリート」を紹介しよう。

法術 ファーストエイド



HP回復の低レベル魔法。宝珠ではかなり得意なはず。



メインキャラを演じる声優陣を

大発表!!

ゲームシステムやストーリーと並んで、「TOP」の魅力の1つとなっているのが、主人公を始めとするメインキャラクターたち。そして、彼らによるドラマチックなイベントの数々だ。今回、SFCからPSに

移植されることによって、音声による演出も大幅に強化され、それらのイベントもより魅力的になることはほぼ確実。そこで、ついに発表された、メインキャラの声を担当する声優陣を紹介するぞ!

才能を秘めた若き剣士

クレス・アルベイン

剣術道場の館主を務める元騎士団長の父に教えを受けた、17歳の見習い剣士だ。このクレスを演じるのは、SFC版と同じ草尾毅さん。明るく前向きな少年を演じさせたこの人しがない、という草尾さんは、まさにハマり役と言える。



キャラクター
ボイス
草尾 毅

アーチェ・クライン



明るく元気な魔術師

パーティの中で唯一「魔術」を使えるハーフエルフのアーチェは、クレスと同じ17歳。人見知りをしたことがないという明るく女の子。ときに子どもっぽく、ときに大人の雰囲気を見せるアーチェを演じるのは、SFC版と同じ、かないみかさん。



キャラクター
ボイス
かないみか

義理人情に厚い弓使い

チェスター・パークライト

クレスの幼なじみで、いまは亡き両親に代わって幼い妹のアミを育てるしっかり者だ。このチェスターを演じるのは、伊藤健太郎さん。ちなみにSFC版では、草尾さんがクレスとともに演じていたのだ。



キャラクター
ボイス
伊藤健太郎

優しき心を持つ法術師

ミント・アドネード

キャラクター
ボイス
岩男潤子



クラリス・F・レスター



人間が使えない「魔術」の代わりに、精霊を行使する「召喚術」を研究する魔法研究家だ。29歳とちょっと涼めのクラリスは、SFC版と同じくベテラン声優の井上和彦さんが担当。しびれるようなセリフを連発してくれることだろう。

キャラクター
ボイス
井上和彦



ちょっと頑固な召喚師

お待たせの最新情報&アフレコ報告

待ちに待った「エリーのアトリエ」のゲーム画面が到着!! そこで今回は、今までのおさらいも兼ねて、ゲーム内容をダイジェストで紹介するぞ。また、先日行われたアフレコの模様と、メインキャラ紹介を併せてお届けしよう。



エリーのアトリエ

～ザールブルグの錬金術士2～

待望の画面写真ついに公開!

「エリーのアトリエ」は、落ちこぼれ錬金術士の奮闘記を描いて大ヒットとなった「マリーのアトリエ」の続編。物を作り出す楽しさはそのままに、さらなるパワーアップを遂げる新感覚RPG第2弾だ。今作の主人公は、佐助の人となったマルローネに命を救われ、彼女のようになり

たいと錬金術士を目指す女の子・エルフイール(通称エリー)。王立魔術学校「アカデミー」に合格点を取って入学したエリーは寮に入らず、働きながらの学生生活を送ることになるのだ。勉強と仕事を両立させながら夢をかなえるために頑張るエリー、大忙しの4年間が始まるぞ。

依頼 大事な収入源

生活するために、エリーは錬金術の知識を生かしてお金を稼ぐことになる。酒場・刑務所でアイテムの入手や作成などの依頼を紹介してもらい、期限内に納品して報酬を得ていくのだ。

戦闘 モンスターとの遭遇

材料となるアイテムの多くは、街の外に行かないと手に入ることができない。しかし街の外はモンスターが出没し、危険極まりない。エリーは冒険者を雇い、護衛してもらいながらアイテム採取をするのだ。

工房 生活の拠点

イングリッド先生に出願してもらって、エリーが住むことになる工房。エリーはここで、寝泊まりしたりアイテム作成を行ったりするのだ。前作より広くなって、より使いやすいうえに家具の配置も変更されているぞ。



▲工房で配置したイラストがそのまま反映されている。ヒコバの床も汚くなるのか?

調合 アイテムの作成

調合とは、材料を掛け合わせて新しいアイテムを作り出すことだ。この調合にはレシピ、ブレンド、オリジナルといった3種類の調合方法がある。作ったアイテムは、見た目の「品質」と性能の「効力」という2つのパラメータで評価されるぞ。



▲レシピは簡単に作れず作れない、夢中作業を促すことでその数と種類は増えていく。



▲依頼のやりとりもさくさく



▲またまた、かの魔術士!

イベント さまざまな出会い

エリーはアカデミーや工房、そして街でたくさんの人々と出合っていく。いろんな依頼や相談を通して、イベントが発生していくのだ。イベントの数は、前作を遥かに超えたものになるぞ。



▲お馴染みのアイゼンと、仲良くできるのも対立するもアイゼンとの対決だ。

エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2～
年末予定 9月30日 発売予定
RPG 全10巻 全10巻 全10巻

NEWS
増刊D12に
体験版が入る!!

11月16日発売の増刊P5-D12に、「エリー」の体験版が収録されることになりました。急きょ作られたものなので音声がなし＆バランス未調整だが、ゲームの基本的な流れはつかむことができるだろう。

キャラに命が吹き込まれる現場を直撃取材!!

独占アフレコレポート

8月下旬から9月上旬までの6日間……総勢22人の声優さんを迎え、計31キャラの音声収録が行われた。なんと台本の厚さは3cm以上もあり、「エリーのセリフ数の多さがうかがい知れる。とりあらず、おとなしく隅の方に座って声優さんのセリフを聴くことになる。……うへん、コレはスゴイ!」前作もキャラがイキモノとしゃべっていただけ、今作はさらにキャラがバキアツプした感がある。圧倒的なセリフ量を目の当たりにして、開発チーフ・吉池氏の気合いの入れようが伝わってくるかのようだ。ほかのスタッフもそんな彼の意図を理解して的確な指示を声優さんに与え、また彼らにも賢明にそれに応える……。まさに「プロ」の現場だった。ちなみに長髪美樹さんが歌うエンディングテーマは、レコーディング済み。どんな歌なのかとても楽しみだ。

このゲームの主人公で本来は元氣な娘。マローネと通ってがさつでもないし、顔面もきれいにしている(でも顔はきつ)。少々おどろき顔が愛されているところや、よく眠るところは着きだしたらからかれない。



プレゼント付き♡



収録後の開発チーフをキャッチ!
ミニインタビュー
「エリー」の開発チーフであるガストの吉池眞一氏に、アフレコ後の心算を語ってもらったぞ。

——アフレコを終えての感想は?
吉池氏(以下、敬称略):疲れました。今回はアフレコしてくれるスタッフもいたのですが、やっぱり疲れました(笑)。体力がないと、こういうときやらないです。
——台本を書くに気を使ったことは?
吉池:各キャラの台詞回しです。どれだけ「普通」な感じが出るか、さらに台詞だけでどのキャラかわかるか、が重要だと思って作りました。登場に個性を出す方法(一人称や語彙を変えとか、関西弁にするとか)はなくなつたので余計大変でした。
——声優さんの声はいいかでしたか?
吉池:まったくイメージ通りの人もいました。中には想像以上に力強い人もいました(笑)。当たり前のことですが、イラストを見て想像する声は人それぞれ異なる、ということも改めて悪いと思ひましたね。
——ゲームに対する手応えはどうですか?
吉池:まだ全然手応えも自信もありません。ただ、前作と比べて相当なリテューンが効いているのを感じていますよ。

——物語の最終段階への楽しみ方をどうぞ。
吉池:これからが勝負のときです。1日ごと完成度が上がっていくので、気合いを入れてよりよいゲームにしたいですね。

声優サイン入り ボラロイド写真プレゼント

「エリー」に出演している声優さんの直筆サイン入りボラロイド写真をセットにして、抽選で各1名(合計7名)にプレゼント! 賞品はガキに欲しいものの番号、住所、氏名、電話番号を明記して、下の表まで送って下さい。締め切りは10月22日(当日消印有効)です。

①新入生セッ:	者A、冒険者B、
エリー、アイゼル、	冒険者C
ノルディス	④冒険者Dセッ:
②転校生セッ:	ルーウェン、冒険
ニコ、クープル、	者D、冒険者E、
フレア	③アカデミーセッ:
③転校生セッ:	ルーイゼ、ヘルミ
エンディ、ダグ	ーナ、ドルニエ
ウス、ミルカッセ	④マローネセッ:
④冒険者Aセッ:	マルローネ、クラ
ハレッシュ、冒険	リス、イングリド

※宛先 〒101-8305
(株)メディアワークス PDS 編集部
「エリーのアフレコ」係



アイゼル
CV: 飯塚雅弓

ギルデス
CV: 地 倉 聖一

ミルカッセ
CV: 井上喜久子

アルテア
CV: 金月真美

武器屋のオコボ
CV: 立木文彦

アルテア
CV: 金月真美

アルテア
CV: 金月真美

ルビー
CV: 野上ゆかり

イングリッド
CV: スズキ 美穂

ヘルミ
CV: 二橋 愛

ヘルミ
CV: 二橋 愛

クライス
CV: 子安武人

イングリッド
CV: スズキ 美穂

ヘルミ
CV: 二橋 愛

ヘルミ
CV: 二橋 愛

マルローネ
CV: 水上 紫子

レガリア伝説

戦闘のカギを握る 召喚獣(セル)を大紹介!!

ド迫力のフルポリゴンバトルが魅力の『レガリア伝説』。今回は戦闘の行方を大きく左右する召喚獣(セル)にスポットを当て、その代表的なものを紹介していくぞ!

※本記事に登場するセルは、例として説明のため、特定のセルを指している。

※本記事に登場するセルは、例として説明のため、特定のセルを指している。

※本記事に登場するセルは、例として説明のため、特定のセルを指している。

※本記事に登場するセルは、例として説明のため、特定のセルを指している。



まず初めに、《獣》を召喚するために必要な手順について説明しよう。《獣》は基本的に最初は敵として登場し、この時点では召喚は不可能。戦闘で勝利することによって、一定の確率でその能力を吸収、召喚することが可能になるのだ。そして、このときポイントとなるのが、《聖獣(ラ・セル)》の存在。主人公たちは3人とも、《聖獣》と呼ばれる意志を持つ生き物を腕に宿っており、この《聖獣》の力を借りて《獣》を召喚することになるぞ。さらに《獣》の能力を吸収する際は、《聖獣》の力を借りずに相手を倒さなければならない。うまく倒すことができれば《聖獣》は主人の能力を認め、召喚の手助けをしてくれるのだ。《獣》の力を効果的に使って、激しい戦闘を勝ち抜いていこう。



▲ザザムの特殊能力、バブルクラッシュが発動! ノアはMPを消費する。

KEYWORD CHECK

古代より人間を支えてきた生物、《獣》とはいったい何か?

《獣》は動物にも植物にも分類されない。その能力は、不思議な能力を秘めている。ある《獣》は攻撃もある。《獣》は人間の回復など、その能力は実に多彩。そして、主人公たちは《獣》の力を借り、《獣》の能力を吸収。一定のMPを消費することで《獣》を召喚できるのだ。しかし、《獣》は敵として出現したとき、召喚したときとはまったく違う意外な能力を発揮してくれる。



レガリア伝説

10/29
発売

▶PS2版 ▶3DS版
▶M2(7/27発売)、DS(4/28発売)

獣×8 (セル)

今際、新たに8体の《獣》を紹介。(獣)はそれぞれが光、地、闇などの属性を持っており、その属性を合わせた攻撃を得意としているのだ。ここでは、その特殊能力もチェックしていくぞ。

光獣 スプーン



5つの星から放たれる聖なる光の力によって、《聖獣》の力を持つ主人公たちの体力を大幅に回復してくれる。頼りになる《獣》だ。

地獣 イオタ



召喚すると自らから緑色の特殊な世界「空白」への入口を開き、そこに敵を引きずり込んで攻撃する。そのダメージは非常に大きい。

闇獣 ブエラ



敵を自らから作り出した悪夢の中に誘い出して攻撃を加え、そこで倒れたことを現実の世界に投影させるという不思議な能力を使う。

雷獣 キリアム



もっとも古くから存在し続ける《獣》。体内で凝縮した雷エネルギーを外敵に向けて放射して、敵を瞬時に焼き尽くす能力を持っている。

風獣 ナータ



小気味で機動力に優れた《獣》。肉體にある翼上の爪を高速で回転させることによって真空波を生み出し、敵の肉体を爪のように裂き裂く。

2体の特殊〈獣〉の存在が ついに明らかになった!



聖水獣 ミュール

水の酸性を持つミューールは、深
海に棲む魚に似た巨大な生物。熱
たものを魅了する神秘かつ美しい
と穏やかな気性から、人々の間で
は「神の使い」という名で呼ばれ
ることも多い。招請する白い光が
横切深海の世界へと旅を引き込
み、津波のごとく激しい海流を発生
させる「ディープシーアバランチ」
で大ダメージを
与える。



ティーブシー
アバランチ!!



勇者の大冒険！

これまでの記事で数体の〈獣〉を紹介してきたが、新たに2体の隠し〈獣〉の存在が明らかになった。1体は半透明の姿をした海洋生物「ミュール」。もう1体はまるで死神ともいふべき恐ろしい姿の「ジェド」だ。両方とも画についた「聖」の文字からわかるように、ほかの数種類の〈獣〉を支配する特別な存在。手法方も通常の〈獣〉とは異なり、特別なイベントをこなさなければその能力を



ジェド

見た目にも奇抜しい個の(獣)、ジェド。ほかの(獣)の死骸によって作られた、その姿はまさに死神そのものだ。召喚すると闇とともにも現れたのち、生あるもの

すべての命を奪う「漆黒の鎌」を大きく振り上げ、一気に振り下ろす。この一撃必殺の攻撃「プロミス・デス」によってどんな強力な敵も一刀のもとに消滅させてしまうのだ。



電獣 **ハーヴ**



浮遊する球状の物体に3本の台座がついた奇妙な姿の(機)。その球体から溢れる麗なる光は主人公たちの英気を蘇らせてくれる。

火獣ゴラゴラ



地中深くの溶岩に生じた蛇のような全身で蛇のりを高速回転し、その心力から生み出されるエネルギーを殻に叩きつける。

光臨 アルル



巨大な砲身が体の大部分を占めている砲機。その砲身から光エネルギーを放ち攻撃を行う。その威力は絶大で、敵は跡も残さず消滅する。

アイテム屋を運営するライト感覚RPG!

だんじょん商店会

全アイテム収集を目標にダンジョンを大冒険! お店の経営者の立場でプレイする、夢いっぱい
のRPGを詳しく紹介するぞ!!

お店を開いて商売しよう!

このゲームの主人公は魔法使いの女の子サララ。ダンジョンのふもとにある小さな町へやってきた彼女は、冒険者を相手にアイテムを扱う店を始めるのだ。とはいっても、サララが最初持っているアイテムはほんのわずかな。商品を増やすためには、冒険者とともにダンジョンへ出かけ、アイテムを集めることが必要となる。ダンジョンで見つけたアイテムを持ち帰り、お店で売ってはまたダンジョンへ。これを繰り返して全256種のアイテムを収集することが、この「だんじょん商店会」の目的なのだ。



アイテム収集のために、危険がいっぱいのダンジョンへ出かけろ。

▶ 個性豊かな冒険者や、お店にやってくる、サービスと美談を忘れずにね。



モンスターと"交渉"してレアアイテムをゲット

RPGの世界では、ダンジョン内でモンスターと出会ったら「戦闘」が普通のパターン。しかしこのゲームでは、なんとモンスター相手に商談をすることが出来るのだ! モンスターと接触したら「交渉」コマンドを選択。するとモンスターが、何かアイテムを売りたい、または買いたいなどと持ち掛けてくるぞ。

そこで戦闘を決めて(半額、割引、定額、割増、倍額の5種類から選択)交渉し、両者が成立すれば、モンスターは戦闘をせずに去っていくのだ。ただし、アイテムを高く売りつけようとする交渉が失敗。交渉に失敗すると、モンスターから攻撃を受けてしまうので注意しよう。うまくいけば、強力な武器やレアアイテムを手に入れることができるぞ。



▲交渉スタート。購入、売却、見逃などの交渉内容はモンスターが表示してくる。



▶ モンスターによって、交渉できるアイテムは異なるぞ。ただでさえレアなアイテムは、たいてい高値で買われる。

● いろんなお客さんがやってくるのだ! ●

お店には「女の子へのプレゼントが欲しい」とか「強い武器を手に入れたい」といった、さまざまな要望を持ったお客さんがやってくる。また、夕方は買い物中のお客さん。夜中には怪しげな思惑の

男というふうには、時間帯によって来店するお客さんの顔が異なるぞ。お客さんに合わせて感、態、装と店頭に飾る玉王商品を変えていくと、お店はさらに繁盛していくのだ。特に冒険者にサービスしてあげると、お得意さまとしてグリーンと仲良しになれるやうぞ。



▲おなかをすかせた少女が来店。赤いリングが欲ってよかった!



▲店頭に飾ってあった玉王商品につられて、勇者が買物にやってきたぞ。

だんじょん商店会
～伝説の剣はじめました～

10 29
RPG

▶ ¥5,800 ▶ 通常版
▶ MC (パソコン)



仲間といっしょに冒険しよう!

ダンジョンでのアイテム収集は、町で知り合った勇者や騎士団員、さらには魔人や魔獣たちといった3人1組のパーティの力を借りて行うことになるぞ。攻撃力パツチリの頼もしいチームや、回復専門の弱小チームなど、各パーティの特技や強さは実にさまざま。冒険者の活場を訪れて好きなグループを選択し、パーティを組んでダンジョンへ出発するのだ。ここではそんなパーティの中から一部を紹介しよう。



女盗賊パーティ

町で暗躍する悪い「盗賊ギルド」に対抗して結成された、女性ばかりの盗賊団。世界征服を夢見る派手好きなお姉さんリーダーだ。初めは小さな盗賊団だけど、いっしょにダンジョンへ行くうちに勢力を伸ばしていくぞ。



助手のパーティ

町のダンジョン研究所にいる学者キールと助手、そしてスポンサーのパーティ。ダンジョンに関しては益より詳しいが、戦闘はまるでダメ。助手たちはキールに恋しているのだが、彼女はいつも研究のことで頭がいっぱい。



ダンジョンは危険がいっぱい!



▲ダンジョンに行く前に冒険者の活場へ立ち寄って、パーティを結成。



ダンジョンに侵入する前に、冒険者の活場へ立ち寄って、パーティを結成。勇者アスカとその仲間たち。勇者とはいってもアスカはまだまだ修行中なので、よりよい武器を売ってあげれば彼女たちの力になれるはず。攻守のバランスがとれた戦闘向きのパーティだ。



騎士団パーティ

町にそびえる城で働く騎士たち。現在、城にはこの3人しか騎士がおらず、主も形だけの存在となっている。リーダーのライアットは真面目で優しい新米騎士。3人も攻撃力の高い頼もしいパーティなのだ。



人間になりたいという夢を持つ、格闘系強キャラがリーダー。彼女は魔獣、獣として店を訪れるぞ。人間から差別を受けて町外れの獣人の森に住んでいる彼女たちに優しく接してあげれば、心強い味方になってくれるだろう。

●ほかのRPGとはココが違う!●

『だんじょん商店会』ならではのユニークなシステムを紹介!!

お店の経営者という立場で、販売や買入れが楽しめる『だんじょん商店会』。実は、左で紹介した以外にも、数々のユニークなゲームシステムが存在するのだ。ここではシナリオ選択の仕方や独特のレベルアップ方法、そしてエンディングに直接関係するアイテム収集の3つのオリジナル要素を紹介しよう。

① 占いカードでシナリオ選択!

このゲームにはたびたび「魔女のカード占い」をするシーンが登場する。ここで選択したカードは、全日本ある1区画毎のショートシナリオに対応しているのだ。カードを選ぶとシナリオがランダムで発生していくから、2度目以降のプレイでも新鮮な気持ちで遊べるのがウレシイね。おと、シナリオを選ぶと、シナリオがランダムで発生していくから、2度目以降のプレイでも新鮮な気持ちで遊べるのがウレシイね。

② レベルアップは2通り!

戦闘を繰り返して、冒険者としてレベルアップしていくのは通常のRPGと同じ。それに加えて、商店会本部に会費を払って、買入れレベルを上げることにも可能だ。このレベルがアップすれば、町でより多くのアイテムを買い付けられるようになるぞ。



商店会に会費を納める

ダンジョンでモンスターと戦闘

買入れレベルがアップ

冒険者レベルがアップ

③ アイテム収集モードが楽しい!

①で紹介したように、全部のシナリオをクリアすれば、一応エンディングを見ることになる。だが、このゲームの本当の目的は、アイテムがたくさんある魔女の宝箱をいっしょに探すことだ。何層もプレイングを繰り返して、256種類あるアイテムをすべて手に入れたとき「大敵を倒した魔女は幸せになれる」という伝説が実現する。プレイヤーはそこで初めて、真のエンディングを見ることができるといふわけだ。

▲すべてのアイテムをそろえて、真のエンディングを見よう!

ウキウキ
デート

カイリンの場合

南方のシャラン族出身のカイリンは、活発で好奇心旺盛な女の子。でもデートになると、とても女の子らしい表情を見せてくれるぞ。こんな感じで、女性キャラたちの意外な側面がかいま見られるのもデートイベントの魅力だ。



▲彼女を始める表情は、やっぱり女の子の姿なだけに、多彩な表情が楽しめる。

ウキウキ
デート

ウィナの場合

奔放な生き方が身上のウィナ。アネゴ肌の彼女のハートをつかものは、少し難しい……？ 女の子たちはそれぞれが、個性的で、ひと筋縄ではいかないのだ。



▲彼女の力から、かたやアネゴ肌を誇り、かたや女の子らしい表情を見せてくれる。

ウキウキ
デート

ネルシヤの場合

ほんわかムードが魅力的なネルシヤ。ルックスも幼い感じだが、性格もけっこう子どもっぽいところがあるのだ。デートスポットの選択には注意が必要だぞ。

▶ロマンチックなムードに合うネルシヤ。いつでも夢の中にいるみたいなのが、女の子のナリだ。



STEP 2

デートを重ねて女性

キャラのよろしく度を高めたら、いよいよ武器を鍛えるときだ。精霊鍛冶師のマイスは、女性キャラの想いを込めて仲間全員の武器を鍛えることができる。ここではその手順を紹介するぞ。

"想い"を込めて武器を鍛えよう!!



1. 誰の想いを込める?

まず、武器に想いを込めてもらう女性キャラを選んで、そのあとで誰の武器を鍛えるかを決定する。

2. 要の共同作業

想いを込める女性キャラと一緒に、武器の強化を開始。1つになった2人の心が、大切な武器を鍛える！



3. 武器がパワーアップ

こうして鍛えられた武器は持ち主に、より高い攻撃・防御力と精霊の力をもたらす。まさに、想いが力になるのだ！

4. 新必殺技が炸裂

武器を鍛えると、その持ち主が新魔法や必殺技を使えるようになる。どの女性キャラの想いを込めるかで、修得する魔法や必殺技の種類が違ってくるぞ。



Go Go RPG

サウザンブルー

楽しいミニゲームをちょっとだけ紹介!

このソフトではいくつかのミニゲームで遊ぶことができる。それぞれのゲームには対応する女性キャラが存在し、好成績をあげれば対応する女性キャラのよろしく度がアップする。冒険の気分転換をする感覚で気軽に遊べて、よろしく度も上げられる一石二鳥のお楽しみ要素だ。今回は、ウィナとネルシヤのミニゲームをチェック。



次々と増える ダマシーを叩け! ハンマーストライク



ダマシーから ネルシヤを守れ! ダマシウチ



広大な敷地と生徒数を誇る
巨大学園世界“徳川学園”



剣と魔法が支配するファンタジー世界
“ブルームーン”

ミス徳川学園コンテスト実施中!



南山あおい
【みなみやま あおい】
(高専部2年生)



金城かなれ
【きんじょう かなれ】
(高専部2年生)



覚王山なるみ
【おさうざん なるみ】
(高専部3年生)



大曾根ちはや
【おおぞね ちはや】
(高専部体育教師)



納屋焼ふしみ
【おやばし ふしみ】
(中等部2年生)



広小路にしき
【ひろこうじ にしき】
(中等部2年生)



鶴崎いずみ
【つるま いずみ】
(高専部1年生)



相楽みずほ
【ごくらく みずほ】
(高専部2年生)

私たちの声が聴きたい人は
私たちのプロフィールを知りたい人は

ミス徳川学園の
投票もできます

3つの世界が
ひとつに交わる
超大型恋愛RPG

ソナタ SonataTM

プレイステーション版 今冬発売予定

©TAE SOFT, inc

あなたのお気に入りの女の子にご投票ください。
抽選ですてきなプレゼントをさしあげます。

特賞

Windows98パソコン・東芝「ダイナブック SS3000」3名様
(ソナタオリジナル壁紙入り)

A賞：ソナタ「おあい」限定フィギュア3点セット	10名様
B賞：ソナタ特製テレカ8枚セット	50名様
C賞：ソナタ特製キャラコレカードセット	50名様

●応募方法：官制はがき以下の項目をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。

①住所 ②氏名 ③年齢 ④電話番号 ⑤所有ゲーム機 ⑥所有ゲームソフト数
⑦お気に入りの女の子の名前 ⑧気に入った女の子へのメッセージ

●応募先：〒113-8689 本郵便局私書箱64号「ミス徳川学園コンテスト」事務局

●締めきり：12月14日(月)当日消印有効

当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※このコンテストに関するお問い合わせ：052-773-7757

03-5280-5722 ソナタテレホンサービス、9/11(金)より開始!

(通話料は別の料金がかかります)

<http://www.sonata.ne.jp> ソナタホームページ、情報発信中!

ソナタのゲーム情報も満載! アクセス、待ってます。

“ソナタ”がカードで先行発売。
キャラクターコレクションカード
“SONATA PREVIEW”

全コレクション99種類

9月下旬発売
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り



東京ゲームショウ'98秋

10月10日(祝) 11日(日)

私たちに速に来て!

徳川学園が、幕張メッセに出現!! 声優イベント
やソナタプロフィールCD配布など内容も盛り
たくさん。ソナタの全貌は東京ゲームショウで!
(ブース番号 6-南-1)



当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為および貸貸(レンタル)、
中古販売についてこれら一切許可しておりません。
このカードは、無断で他のゲームソフトの宣伝活動に使ってはいけません。

株式会社 ディー・アンド・イー・ソフト
〒465-0042 名古屋市中区新栄1-10番地 ホームページ <http://www.tes.co.jp/>

あの実力派集団ユークスが 放つ対戦ACTをチェックせよ!!

『封神領域エルツヴァーユ』は「恰好よさ」を追求した対戦ACTだ。業界最高水準のポリゴン技術を惜し気もなく投入した特殊効果、シンプルさと多用途性を同時に併せ持つ操作性、そしてアニメや特撮のファンも大いに楽しめる世界設定と、ユークスならではの魅力がこのゲームにはいっぱい詰まっているのだ。ポリゴン格闘は今、新時代を迎えた!

封神領域 エルツヴァーユ

●システム/対戦ACT ●発売日/99年1月予定 ●メーカー/ユークス
●価格/¥5,800(税) ●対応周辺機器/MC1(ブロック)、2D対戦型

迫力の
バトル演出!!

プレストーリー

生命体イハドゥルカの骨髄にさらされている異世界イ・ブラセエル。4カ国連合軍はイハドゥルカを何とかエルツヴァーユに封印したものの、依然として危機的状況下にあることに変わりはない。イ・ブラセエルの王たちは対抗できる力を持つ者を異世界から召喚せざるを得なくなる……。エルツヴァーユ(またの名を封神領域)とは、活動領域に制限のないア・ゾニアという存在を活動領域の制限されたゾニアという存在に一時的に変質させる結界を意味する。

封神
ふうじんりょういき
領域

エルツ

個性豊かなキャラが
織りなす、戦いのドラマ
から目を離すな!!



悪魔型の熱
血バカ、神鏡
座の豪傑した
家。CVは関
智一さん。



「神威のエリ
ル」の異名を
持つ女性の傭
兵。CVは森
島浩子さん。



彼ら1人1人には細かい
背景設定が用意されている。
それらはゲームをプレイす
ことで少しずつわかって
いくぞ。なお、キャラデザ
インやオープニングムービ
ーは「天地無用」などで有
名なA.I.Cが担当している。

1年以上
生きている
悪に染まった
巫女。CVは
南央美さん。



現役女子高
生にして古式
格闘術の修練
者。CVは日
置のり子さん。



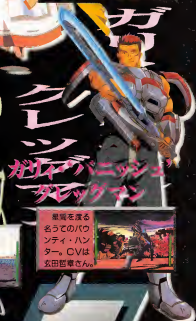
悪魔体を身
に宿し、その
力で戦う中学
生。CVは水
上朝子さん。



ラインドウェル
レインリクス

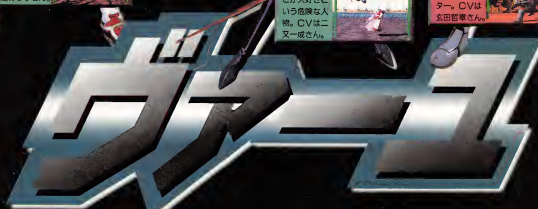


人を殺すこ
とが大好きと
いう危険な人
物。CVは二
又一成さん。



がイバニッショ
タレックマン

悪魔を渡る
名うてのパウ
ンティ・ハン
ター。CVは
玄田哲章さん。



操作自体はとっても シンプル！それでいて 奥の深い攻防が楽しめるぞ！

『エルツ』で使用するボタンは攻撃用の△と防御用の□の2つだけ。しかし、＋キーとボタンを組み合わせてさまざまな行動を取れるようになっている。＋キー操作も複雑なコマンド入力は要求されないし、ボタン同時押しといった操作も必要ない。このように操作はシンプルでも、下で紹介しているように取れる行動は実に多彩なのだ。

通常攻撃

△ボタンを押すだけで近距離だと飛び道具系の技を出し分けてくれる。飛び道具系の技は3連射まで可能だ。



▼ライの遠距離攻撃。ボタンを押す回数で弾の数を変えられる。

▲ライの近距離攻撃。1回のボタン入力で2連打してくれる。

必殺技

＋キーと△ボタンを組み合わせて出す必殺技は、各キャラに3種類ずつ用意されている。操作は「＋キーを押したあとで△ボタンを押す」という感じなので、既存の格闘ゲームが苦手な人でも簡単に出来るはずだ。



◀「レミアルの必殺技」



▲カリの技がセツナを襲う！



捕縛攻撃

投げ技を含む、相手を捕まえる攻撃のこと。両者の距離に応じて近距離、中距離、遠距離の3種類の技が自動的に選択される。コマンドは必殺技同様、とってもシンプルだ。



▲捕縛攻撃は距離やキャラクターに関係なく出すことができる。

捕縛攻撃はステップで避ける！

捕縛攻撃のコマンドを完成させると、相手の足元に青色の模様が浮かび上がる。この模様が完成すると捕縛攻撃が決まってしまうので、相手に仕掛けられたらすぐに逃げ出そう。右の写真はステップを使って相手の捕縛攻撃をかわしたところ。捕縛されると、攻撃を防げないので注意！



防御

通常攻撃や必殺技は、○ボタンを押すことで防御することができる。相手の攻撃が当たる直前に防御すれば、その攻撃を弾も返すことも可能だ。



▼攻撃を弾いてスキを作り出したところ。通常攻撃を弾き返せる。

▲近距離攻撃を防御したところ。ボタンは押しっぱなしでOK。

ステップ

＋キーを一定方向に2回入れるとステップする。前後方向はもちろん、奥や手前にもステップできるので、直線的な攻撃を避けるのに役立つ。



▼ステップと攻撃を組み合わせて使うこともできるぞ。

▲前ステップ。＋キーを前方向に入れるだけなのだ。

超必殺技

＋キーを後ろ方向に2回入れて攻撃ボタンを押すと特殊光弾（パークリスタル）を発射する。この光弾が相手に当たると、超必殺技が発動するのだ。ただし、あらかじめ黄色いゲージをMAXまで溜めて（攻撃ボタン押しっぱなし）パークリスタルを生み出しておく必要があるのだ。注意しよう。この攻撃が当たれば、勝ったも同然？



▲体力ゲージをすべて黄色くしてパークリスタルを生み出せば、

の超必殺技が発動するのだ。

『エルツ』を見ずして



今だけの超レア体験!



エルツ

- レアアイテムをゲット!
- ラジオ情報をゲット!
- 日本初の体感をキャッチ!
- 声優さんに急接近!

TGS'98秋は語れない!

※このページは袋とじになっているので、ここから切ってください。X

**TGS
スペシャル**

キミの名前が『エルツ』のス

自社ブランドによる参入をついに果たしたユークス。その意気込みは東京ゲームショー (TGS) のユークスブースにも表れているぞ。右のスケジュール欄を見てもらえばわかるように、試遊台での体感プレイから声優さんのトークイベントまで、内容も盛りだくさん! さらににはスペシャルプレゼント付きのゲーム大会まで開かれるのだ!!

「エルツ」のゲーム大会に 勝って、名前をゲームに残そう!

TGSでは「エルツ」のゲーム大会が行われる。トーナメント形式で行われるこの大会で、上位入賞を果たすと各種賞品がプレゼントされるぞ。それだけではなく、優勝者には「エルツ」のスタッフロール内に名前を入れてもらえちゃう! というスペシャルプレゼントまで用意されているのだ。制作スタッフや声優さんたちとともに、キミの名前がスタッフロールで流れるなんて……想像するだけでワクワクしちゃうよね! TGSに行ったら、ぜひゲーム大会に参加しよう!!



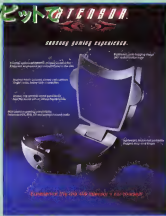
日本初! スペシャルコックピットで 超体感プレイを味わおう!

右は音に反応して振動する「インテンサー」という最新マシン。ユークスブースにはこの機械が2台も用意されているのだ。日本初公開となる「インテンサー」で、「エルツ」の迫力ある戦いを体感しよう!

下はブース全体を彩る映像機器「DOGAシステム」。



これは3次元的な演出が可能な最新機器で、さまざまな映像効果が壁面に投影されることになる。見て驚かないようにね!



電撃PS 読者は注目! 特製メモリーカードシールを 入手するチャンスだぞ!

このページの下にある引き換え券を切り取ってユークスブースに持って行くと、なんと特製メモリーカードシールがもらえるのだ! これは「エルツ」を題材としたシールで、TGS会場で

しか手に入らないという超レアなアイテム。TGSに行く読者はこの引き換え券を忘れずに持って行こう! また、電撃王11月号に付属の引き換え券でも同じシールがもらえるぞ。

TGSユークスブーススケジュール

10日			
時間	全体	ステージ	内容
10:00			フリープレイ
11:00	ブース出口	ユークスプレゼンテーション	予選
12:00	ブース出口	エリクサープレゼンテーション ゲーム・トーナメント	フリープレイ
13:00	ブース出口	ユークスプレゼンテーション	予選
14:00	ブース出口	エリクサープレゼンテーション ゲーム・トーナメント	フリープレイ
15:00	ブース出口	ユークストーク	予選
16:00	ブース出口	エリクサープレゼンテーション ゲーム・トーナメント	フリープレイ
17:00		ユークスプレゼンテーション	予選

11日			
時間	全体	ステージ	内容
10:00			フリープレイ
11:00	ブース出口	ユークスプレゼンテーション	予選
12:00	ブース出口	エリクサープレゼンテーション ゲーム・トーナメント	フリープレイ
13:00	ブース出口	ユークスプレゼンテーション	予選
14:00	ブース出口	エリクサープレゼンテーション ゲーム・トーナメント	フリープレイ
15:00	ブース出口	ユークストーク	予選
16:00	ブース出口	エリクサープレゼンテーション ゲーム・トーナメント	フリープレイ
17:00		ユークスプレゼンテーション	予選



特製メモリーカードシール
電撃PS読者は注目!
エルツヴァーユ PlayStation

←この引き換え券を切り取ってTGS会場へ!

タフロールに入るかもしれない!

あの声優さんがユークスブースにやってくる!

「エルツ」でキャラの声を担当しているのは、当代一流の声優さんたち。対戦ACTというジャンルながら、かなりの時間をかけて収録が行われたというから楽しみだよね。今回のTGSには、そんな

声優さんたちもやってくるぞ! そのほかに、奥井雅美さん(少女革命ウテナ)や「スレイヤーズ」などのオープニングでお馴染みの歌うオリジナル主題歌も会場で見られる予定だ!



イバドゥルカ役
井上喜久子さん



童月セツナ役
水上市子さん

「エルツ」のキャラの声を担当している声優さんの中から、TGSに出演するのは左の2人。登場する時間は、左ページのブーススケジュールを参考にしてほしい。ただし当日、多少の変更も予想されるため、なるべく早い時間からユークスブースに行き時間をチェックしておこう。この機会を逃すのは、やっぱり損だね。

これが、今までにユークスが手掛けた作品だ!

ユークスブランド第1弾作品は「エルツ」だけど、それ以外にも数多くの作品を作ってきている。写真で紹介した2作品はPS用だけど、NINTENDO 64やアーケードの業務用作品も手掛けてきたのだ。



新日本プロレスリング
闘魂烈伝3

双界儀

★双界儀の対戦相手は
ACTの「スライヤーズ」

すでにアフレコ完了!!

このゲームは普通の対戦ACTじゃない!

普通、対戦ACTの音声と言え、かけ声と勝ちポーズ表示中のひと言くらいだ。しかし台本を見てビックリ! とても対戦ACTの台本とは思えないほどの厚さではないか? 中身を見てみると、予想外の長いセリフが書いてある。

ということかと広報担当氏に質問してみると、なんと「エルツ」には各ストーリー間にミニストーリーがムービーで挿入されるというのだ。どんなシーンが展開されるかはわかっていないが、これはもう期待せずにはいられないよね!

なんとラジオでも「エルツ」のキャラに会える!!

前述したゲーム内のセリフ以外にも、まだまだたくさんの収録がその日行われていた。それは、ラジオのためのセリフだったのだ。詳細は下を見てもらうとして、とにかく「エルツ」に出演している声優さんのファンなら、要チェックの内容だった。特に各キャラが時報を告げるという、かつてない試みか面白い。1時間ごとに、ダンザイバーやセツナなどが「午後9時をお知らせします」などのセリフをしゃべってくれるのだ。さっそく聴いてみてはいかが?

文化放送

毎週土曜日21:00~22:30 「超機動放送アニメマスター」

文化放送の超人気番組「超機動放送アニメマスター」内で、80秒のドラマ仕立てCMと20秒のCMが放送される。この期間は10月10日(土)から翌年の1月16日(土)まで。また、「エルツ」のキャラがそれぞれ時報を読み上げるのは、10

月16日(土)から翌年の1月17日(日)までの約3カ月間。そのうち金曜日は24:00と25:00、土曜日は21:00と23:00~25:00の各1時間ごと、日曜日は22:00~25:00の各1時間ごとだ。どのキャラがどの時間帯に登場するかは聴いてのお楽しみ!

ラジオ関西

毎週金曜日23:00~25:00 青春ラジオアニメ「声優もちゃ箱」

文化放送同様、ラジオ関西の青春ラジオアニメ「声優もちゃ箱」内でも、80秒のドラマ仕立てCMと20秒のCMが放送される。期間は10月9日(金)から翌年の1月17日(日)まで。各キャラがそれぞれ時報を読み上げるのは、10月9日(金)

から翌年の1月17日(日)までの約3カ月間。そのうち金曜日は21:00と23:00~25:00の各1時間ごと、土曜日は22:00~25:00の各1時間ごと、日曜日は24:00と25:00だ。TGSに行けなくても、ラジオで声優さんに会えるぞ!

今日からON AIR!!

CODE NAME: ERETZ

CV: DANZAIVER / TOMOKAZU SUGI, ALTY=AL=LAZEL / AKIO YAJIMA, KEIYA TEMPOUN / HIKARU MIDORIKAWA, EREL=FLOWER / HUKU KUTASHIMA, MIDORI HIMENO / TORIKO HINAKA, SPITSUNA SAIDUKU / YOKO HIKAMI, GALL=Y=VANISH / GREGGAM / TESSHO GENDA, LINEARDE / ISSUE PUTAMATA, KAKURINE / OMIJINAMI, IHADURCA / KIKUKO INoue, NARRATION: NORIO WAKAJIMOTO
OPENING MOVIE: ALC



モノブのヒミ : touch and detach +

अपना जॉनन दिनाता : touch and detach +

मनह अर्जित जॉनन : touch and detach +

जॉनन दिनाता बाहिर : touch and detach +

मनूब वो हिम : touch and detach +

वो हिम मनह अपना जॉनन : keep touch +

*Character works only when the opponent is in the light in your character

IHADURCA

CHARACTER:WITCH

SEX:FEMALE / AGE:23

BORN:UNKNOWN

ATTRIBUTE:EVIL

THE LAST BATTLE

VICE STRIVER : touch and detach +

SPITTING RIVE : touch and detach +

SPIRAL BOMBER : touch and detach +

HUNTING BREAK : touch and detach +

SAING BLAZE : touch and detach +

FINARU JUNE : keep touch +

*Character works only when the opponent is in the light by your character

DANZAIVER

CHARACTER:EXCEPTIONAL INSPECTOR

SEX:MALE / AGE:21

BORN:UNKNOWN

ATTRIBUTE:JU, FICE

「封神領域エルツウアーユ」

1999年1月発売予定 ¥5,800(税別)



「封神領域エルツウアーユ」にて大公開!

「封神領域エルツウアーユ」が実体験できるゲーム大会を、東京ゲームショウ99にて開催(大会の開催者は、99年1月にCD版で発売されるソフトの中に、スペシャルサンクスとして告知が掲載される特典がある)。なんとエータースブースとして、フロアコリドーブースにてエータースの情報ビュースを合計30000冊配布される。エータースブースに参!

株式会社ユークス

本社 TEL:090-0985 大阪府堺市東区4-45-1

TEL:0722-24-5185

横浜開発 TEL:221-0245 横浜府神奈川府神奈川2-16-35

TEL:045-491-5558

ホームページ http://www.yukes.co.jp

©1999 YUKES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

ILLUSTRATION : HAJIME SORAYAMA



息をのむリアルバトル！
臨場感抜群の戦術SLG登場！



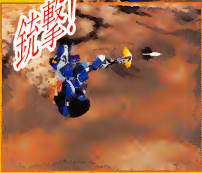
追撃！



疾走！



銃撃！



◆ダイナミックな動きや、連続シーンなど、メカの戦いの面白さは迫力が伝わってくるぞ！

“自動動画生成システム”
が最高にリアルなバトルシーンを実現!!

銃撃戦、格闘戦、ユニットの撃破など、戦闘中の劇的なシーンを、効果的な視点とカメラワークで描き出す、“自動動画生成システム”。このシステムによって生み出されるバトルシーンが、『ガンホーブリゲイド』最大の魅力！ 戦闘シーンのバリエーションはまさに無限大!!

▶激しいシーンの連続に、バトルは急速にヒートアップ!

格闘!



メカの戦いをリアルに描くバトルシーン! 個性的なキャラが活躍するストーリー! この2つの魅力を最大限に引き出した戦術級SLGを徹底紹介!

●今冬発売予定 ●価格未定 ●トミー ●MC (ブロック数未定)

GUNCHO
ガンホー

過酷な戦いは仲間のため、そして生き残るために……



このゲームでプレイヤーが操作するのは、物語の主人公であるビズリィと、その仲間たちが乗る“マシンレック”と呼ばれるロボットだ。物語の中で、彼らは正体不明の機械生命体との戦いに巻き込まれる。その戦いを描いたストーリーは全部で20話以上にもおよぶシナリオで構成され、それぞれのシナリオはストーリーパートとバトルパートを中心に、右で紹介しているチャートに沿って進行する。ここではまず、シナリオを構成する個々のパートの内容を説明しながら、全体の流れにスポットを当てて紹介していこう。

ラグバトル用マシンレック マスタング

この“マスタング”は、ビズリィがマシン同士の戦い“ラグバトル”で活用している機体。ほかの仲間も、独自のマシンレックに駆乗する。



▲4本足で走る、虫のような形貌の機械生命体。他にもさまざまなタイプが登場する。

戦闘とドラマが同時に展開！ ゲームの流れをチェック！

1つのシナリオは、オープニングに始まりエンディングで幕を閉じるTVアニメのようなスタイルで展開。ロボットアニメを見る感覚でストーリーを楽しみ、さらにリアルなシミュレーションバトルを堪能できる。この絶妙なシナリオの流れも「ガンホーブリゲード」の特徴の1つだ。

①オープニングムービー

主題歌と共に、アニメーションによるオープニング。

②ストーリーパート

ムービーを交えつつ、ビズリィたちのドラマが展開。

③インターミッション

経過の目安など、戦前の準備を整えるパート。

④バトルパート

いよいよ機械生命体との戦闘開始！ 味方のユニットを指揮し、勝利条件の達成を目指す。1話のシナリオ内に、7回以上の戦闘が用意されていることも。



⑤ストーリーパート

そして、ときにはバトルパートのさなかで、ストーリーパートの演出が盛り込まれる。同時に展開するバトルとドラマの相乗効果が望みられるのだ！



⑥エンディング演出

戦闘終了後の時間を描く、シナリオのエピローグ部分。

⑦インターミッション

新しく平に入れたアイテムなどで、戦前の準備。

BRIGADE

ブリゲイド



迫力の戦闘とドラマチックなストーリー! その両面から『ガンホー〜』の魅力に迫る!

自動動画生成システムを始め、多くの画期的要素を取り入れた戦闘システムと、魅力的な登場人物たちが織りなす熱い戦いのストーリー。この2つが『ガンホーブリゲイド』のもっとも注目すべきポイント。戦いのときに備えて、その両方の内容をしっかり把握しておこう!

独自のシステムを取り入れた、新感覚の

BATTLE 戦闘

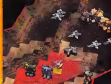
このゲームの戦闘には、敵と味方のターンという概念が存在しない。フィールドに存在するユニットはすべて思い思いに行動し、双方入り乱れての戦いを繰り広げるのだ。ここでは、その戦術の仕組みと流れを、順を追って解説しよう。



▲◀◀ 各単位の動きを予測する、広い視野での戦略センスが必須な戦闘システムだ。

その1 味方全員に命令を出せ!

戦闘ではまず、プレイヤーがすべての味方ユニットの行動を決定する。“移動”や“攻撃”など行動の種類は多彩。また、組み合わせも自由なので、ユニットごとに幅広い行動の設定が可能だ。



▲思い切って敵の陣に飛び込み、有利なポジションを確保するか……? それとも、射程で敵を倒しつつ安全に進むか。作戦はプレイヤー次第。



その2 “プロット終了”で行動開始!

“プロット終了”のコマンドを実行すると、フルボリゴンのバトルシーンに突入する。このとき、行動を設定していないユニットがあった場合、そのユニットは戦闘終了まで待機状態になるので注意。



▲すべてのユニットに命令を出したのに、戦闘開始!

その3 敵、味方入り乱れて大乱戦

味方ユニットのアクションを絶妙な視点で追いつながる、劇的な場面もばっちりフォローするバトルシーンは、まさに現実の戦いを見ているかのような迫力! その一方で、工夫されたカメラワークにより、全体の状況も把握できる。



▲味方ユニットが攻撃されるシーンはドキドキもの。手に汗握るぞ。
▶アップの視点はさらに迫力高直! エンジン音までも聞こえてきそう。



迫力あるバトルシーン!!

その4 決着

すべてのユニットが行動したら、1プロットが終了。フィールドマップに画面が戻り、撃破されたユニットが消える。以降は勝利条件を満たすが、味方が全滅するまで同じプロセスの繰り返しだ。



▲数機の敵を撃破し、残った味方はまだ戦う。

その5 ミッション完了orゲームオーバー

基本的に、ミッション完了の条件は敵を全滅させること。だがシナリオによっては、特別な条件が出される場合もあるようだ。勝利条件を満たさずに味方が全滅するとゲームオーバーだぞ。



▲敵を全滅し、プレイヤーたちのセーブも消えていく。

『ガンホー〜』の戦闘 4のPOINTをチェック

劇場感抜群のバトルシーン以外にも、戦闘システムには戦略性や雰囲気を感じ上げる要素が数多く取り入れられている。ここではその中から、注目の4つのポイントを紹介したい。



▲それぞれの要素が戦闘に量かな利便性をプラスし、また深いドラマ性を添えるのだ。

POINT 1 自由度の高いカスタマイズ

次の戦闘に備えて、さまざまな準備ができるインターミッション。このパートでは、味方のメンバーが乗るマシンレグの武装を自由に交換できる。前線で戦闘や後方からの支援といった戦闘での役割を意識したり、プレイヤーの外見的好みを反映させてみたり、思いのままに機体のカスタマイズを楽しめるぞ。



▲後半のシナリオでは定形可能な機体が登場。
▲変形後の機体も考慮したカスタマイズが重要になる。



▲イメージがより。白地の前にスラリとならんだ武装。脱たけを取ってもこんなに豊富。実用性はもちろん、カッコよさにも気を配ろう。

POINT 2 作戦パターンは無限大! 奥深い戦略性

▲マスレグは異なるマシンレグの組み合わせで、戦術を自由に構築できる。



▲キック、格闘、射撃など、異なるマシンレグの組み合わせで、戦術を自由に構築できる。



複数の味方ユニットの行動を効果的に組み合わせ、援護射撃や集中攻撃といった、多彩なパターンの作戦を組み立てる。それも、戦闘の楽しみの1つだ。同じように、敵も緻密な戦略で応戦するので、互いの戦略が絡み合う奥深い攻防を堪能できる。

▲「マスレグ」は異なるマシンレグの組み合わせで、戦術を自由に構築できる。



POINT 3 多彩なスキル&アビリティ

マシンレグに乗り込むキャラクターたちは、それぞれが違ったスキルとアビリティを持っている。スキルはSPと呼ばれる数値を消費して繰り出す特殊なアクションで、アビリティは戦闘能力を高める効果がある特殊技術だ。どちらも種類はかなりの豊富で、仲間の個性を感じさせつつ、ここぞという場面で役に立つ切り札として、戦闘に牽を添えるぞ。

▶それぞれの仲間が持っているスキルとアビリティの相性を把握して、有効に活用すれば、戦いを有利に進べるのだ。



POINT 4 数々のイベントが戦いのドラマを演出!



▲ビスリたちの戦に立ち上がった新たな敵! 絶対防衛隊だ!

バトルパートでは、キャラクター同士の会話シーンが挿入され、戦いの雰囲気を感じ上げるぞ! 新しい仲間との出会いや、別れなどのドラマチックな展開がキミを持っているのだ。また、物語後半、ビスリのマシンレグが「破壊」されてしまい、最新のマシンレグ「ドラグーン」が登場するシーンは、TVアニメで見ているようだ!



コイツが変形メカ「ドラグーン」だ!

個性豊かなキャラクターたちが繰り出す

STORY

人間と機械生命体との戦いを通して描かれる、仲間との友情や主人公たちの心の成長。さまざまな要素が絡み合っている。「ガンホー」のストーリーを徹底チェック!

彼らが『ガンホー』の物語をつむぐ メインキャラクターたちだ!!

「ガンホーブリグイド」のストーリーでは、ふたつから謎の機械生命体「ジャンキー」との戦いに巻き込まれた。ビスリィと仲間たちの活躍が描かれる。物語のメインになる登場人物は、ここで紹介している9人。いずれ劣らぬ個性派ぞろいのキャラクターたちの特徴を、まずはしっかりチェックしておこう!

●道義思考の熱血少年 ビスリィ・レナード (CV: 関 貴一)

何事にも正面からぶつかるといふ主人公。あつちの戦いから「ガンホー」(熱狂的)の「キッド」と呼ばれている

COMING
SOON!!

体験版に登場しない メインキャラクターたち

「ガンホー」には主人公のビスリィと、最初から仲間として旅をする3人以外にも、物語の途中で仲間になるキャラクターたちがいる。ここで紹介する彼らも、3人に劣らない活躍をしてくれること間違いなし!



ジョン・スミス (CV: 吉田浩貴)

銀鎖のカギを握る謎の多い22歳の少年。ある事件をきっかけに、ビスリィたちと同行することになる。



ベティ・デービス (CV: 井上喜久子)

女医で通称「お姉さん」。かつてはスナイパーだったが、現在は救いを求め続けている。



レディ・シモンズ (CV: 浅見 大輔)

ビスリィの親友で、優秀なメカニック。大柄な体格に異色な大音量である。通称「ダイブ」。



エスメラルダ (CV: 吉田浩貴)

23歳にして連合軍中尉を務める女性。火星に降下したビスリィたちと協力し、民間人救出作戦を展開する。



デズモッド・オールドマン (CV: 志村 敏夫)

シャベスとの右目を失明した戦いで、阿国兵を助めていた。阿国兵の責任を取り、軍を退いている。



●男まさりのヒロイン マイコ・ヒノワ (CV: 長沢 美樹)

おれがまたたきつづけるヒノワのイカサマ賭博に目がない。村長のイカサマ賭博は三連。通称「トリックスター」。

STORY

人類が地球以外の惑星に移住している時代。火星に住む青年ビスリィは、マシンレグを使った格闘競技「ラグバトル」に熱中していた。競技を通じて多くの強者と出会い、仲間を増やしていくビスリィ。そんなある日、彼は地球・火星連合軍と機械生命体との戦いに巻き込まれる……。



▲ビスリィたちは、火星の運命を背負って戦うことになるのだ……。



●一行の知事 ラルフ・ライアル (CV: 細川 亮)

シャベスとビスリィを助けた。火星の青年。何かにつけ、腹黒い等しい。火星に滞在しては、火星の「プレイン」。

●軍隊出身の凄腕ハロー シャベス・シェルビー (CV: 戸谷 公次)

軍事家としての素質を持つ。火星あがりのアメリカ人。火星軍にジャンキーとの戦いで、お目を失明している。通称「マイティ」。



TGSで体験版をゲットせよ!

LET'S
PLAY!!

体験版

東京ゲームショウ'08秋のトミーブースでは、「ガンホーブリゲイド」の魅力的な戦闘パートがひと足先に楽しめる。体験版が配布されるのだ。このページではその、ガンホーへの片断版について、徹底的に紹介していくぞ!



楽しさを先取りできる貴重なチャンス! ぜひゲットしよう!!

体験版の手ほどき 1 注目のバトルパートにチャレンジ!

TGSで配布される体験版では、なんとゲームのメインであるバトルパートをプレイできる! 戦闘中にはキャラクターの会話イベントも挿入されるサービスぶり。『ガンホーブリゲイド』の楽しさを十分に実感できる。充実の内容になっているのだ。しかも、見事ミッションをクリアすると、製品版の予告ムービーを見ることができぞ!!



▲L1、R1で視点の移動。L2、R2で銃火器の切替。

▲設定画面などの貴重な映像が見られる予告ムービー、必見!



選んだ舞台での戦闘

バトルパートの舞台は、左右を高い壁に挟まれた峡谷。そして、味方はビズリヤ機、マイコ機、ラルフ名シャベス機の3機だ。一部NPCが何機か配置されているが、彼らはあまり(全然?)頼りにならないぞ。さらに、味方のうち1機でも撃破されるとゲームオーバーになってしまう厳しい戦闘だ。



▲火力では圧倒的に相手が上。慎重に戦わないと敗北必至だ!

基本行動は
すべてできるぞ

戦闘ではスキルがそそぐものもの(アビリティの一部は反映されている)。基本行動はすべて可能。勝てず戦いを続けるも可!

体験版の手ほどき 2 こんなプレイを試してみよう!!

なににも敵を全滅させるばかりが、体験版の遊び方じゃない。思いっくにいろいろな遊び方を試してみれば、楽しさはますます広がるぞ。この記事を参考に、独自のプレイスタイルで気がすむまで遊びたおそう。

と

にいかいなるやってみる

体験版をプレイしたキミは、ゲーム中のバトルフィールドが、自由に駆け回り、好きなように行動できる「広大な箱庭」であることに気がつくはず。そこで、NPCとボロボロ撃ち合っている敵をしりぬに、思いっくに行動を片っ端からやってみよう。



▲崖の上からタビーン! カメラアングルも絶妙

▲崖むかえで、やんちゃに暴れるのもまた一興だ

格

闘だけで戦ってみる

一瞬のスキが生死を分ける銃撃戦もさることながら、一撃必殺で敵を葬り去る格闘戦もまた、戦闘における最高の見せ場の1つ。その迫力を十分に堪能するべく、味方全機で格闘戦を挑むというのも面白い。さあやろう。全身を凶器(狂気?)と化して!



▲格闘戦を挑むには敵の隙に飛び込む必要があるぞ。

▲ライフルの格闘撃! 弾切れでも格闘戦なら生きてるぞ

力

ッコよくキメてみる

自動動画生成システムによって描き出される、迫力と臨場感にあふれるバトルシーン。味方ユニットの動かし方工夫して、このバトルシーンで意識的にカッコいいアクションを決められるようになれば、見物にますます楽しくなるぞ。その数にあればTVアニメのワンシーンも再現可能だ。



▲見物にまてたか、キメてみるぞ。カッコいいアクションを決めよう

BRAVO!!

決めたぜ!

TGSで
「ガンホー」を
体験!

「ガンホーブリゲイド」
声優トークショー!!

—東京ゲームショウ・Stage—

東京ゲームショウ'08秋のトミーブースでは、10月10日、11日の両日にわたり、ビズリヤやマイコなど「ガンホー」のキャラの声を演じてくれた声優さ

んたちによるトークショーが行われるぞ。時間はいくつ、10:00~11:30と、12:30~13:00の2回。右に紹介している声優豪華ゲストによるフリートークのほか、来場者からの「ガンホー」に関する質問コーナーも予定。また、ステージの最後はアンケートを行い、協力してくれた人には次回紹介している体験版をプレゼントしているぞ。ひと足先に、「ガンホーブリゲイド」を体験しよう。

出演予定者



ビズリヤ役 関智一さん



マイコ役 長沢美樹さん



ジョンド役 吉田古奈美さん

さらに豪華ゲストが!

123

オウバードフォースアフター

■ハンパレド ■SLG ■10月22日 ■¥5,800
■MC1 (2プロック)



宇宙空間での戦艦戦を題材にしたスラッシュの戦術。3Dグラフィックの美しいグラフィックと、リアルな演出のグラフィックが、本作の最大の特徴。リアルな演出のグラフィックが、本作の最大の特徴。

グラフィックは真一歩進んだグラフィックの演出のグラフィックがある。グラフィックは真一歩進んだグラフィックの演出のグラフィックがある。グラフィックは真一歩進んだグラフィックの演出のグラフィックがある。

60

PON

かんの手

システムの面白いところは、グラフィックの演出のグラフィックがある。グラフィックは真一歩進んだグラフィックの演出のグラフィックがある。グラフィックは真一歩進んだグラフィックの演出のグラフィックがある。

75

星の丘学園物語 学園祭

■メタワークス ■SLG ■10月22日 ■¥5,800
■MC1 (2プロック)



学園祭の時期に愛を育む恋愛SLG。学園祭の時期に愛を育む恋愛SLG。学園祭の時期に愛を育む恋愛SLG。学園祭の時期に愛を育む恋愛SLG。

女の子が主人公にできる。女の子が主人公にできる。女の子が主人公にできる。女の子が主人公にできる。女の子が主人公にできる。

80

うきま松崎

かんの手

システムの面白いところは、グラフィックの演出のグラフィックがある。グラフィックは真一歩進んだグラフィックの演出のグラフィックがある。グラフィックは真一歩進んだグラフィックの演出のグラフィックがある。

80

スレイヤーズわんだほ〜

■ハンパレド ■RPG ■10月22日 ■¥6,800
■MC1 (2プロック)



人気アニメが原作のRPG。グラフィックの演出のグラフィックがある。グラフィックは真一歩進んだグラフィックの演出のグラフィックがある。グラフィックは真一歩進んだグラフィックの演出のグラフィックがある。

序盤からマップが広く通って。序盤からマップが広く通って。序盤からマップが広く通って。序盤からマップが広く通って。序盤からマップが広く通って。

55

うきま松崎

小古

本格RPGというだけでなく、これまでに発売された「スレイヤーズ」シリーズの中でもはなはだ。本格RPGというだけでなく、これまでに発売された「スレイヤーズ」シリーズの中でもはなはだ。

40

STREET BOARDERS

■マイクロキャノン ■ACT ■10月22日 ■¥6,800
■MC1 (2プロック) DB (AC 8枚付)



ストリートファッションをテーマにしたアクションゲーム。ストリートファッションをテーマにしたアクションゲーム。ストリートファッションをテーマにしたアクションゲーム。

なんといっても広いフィールドを走って。なんといっても広いフィールドを走って。なんといっても広いフィールドを走って。なんといっても広いフィールドを走って。なんといっても広いフィールドを走って。

80

RPGという点にこだわっている。RPGという点にこだわっている。RPGという点にこだわっている。RPGという点にこだわっている。RPGという点にこだわっている。

60

9月号の「星の丘学園物語」

- 10/8 日本ボクシング連盟公認
■ハンパレド TBL
- 10/8 サイレントヒルズ
CASE: TITANIC
■ハンパレド AVG
- 10/8 美少女アメリカンベースボール2
■ハンパレド CGP
- 10/15 中島ゆゆ「なまらむ」
■ハンパレド TBL
- 10/15 四ノ宮素子著
■ハンパレド TBL
- 10/15 トランプしようよ!
■ハンパレド TBL
- 10/22 火曜物語
■ハンパレド PG
- 10/22 ぼっぴんぽっぴん
■ハンパレド PG
- 10/22 五竜機エレクトロ
■ハンパレド PG
- 10/22 LSP
■ハンパレド PG
- 10/22 デザエモ Kids!
■ハンパレド PG
- 10/22 ROX - ロックスー
■ハンパレド PG
- 10/22 デジタルキギョウ イナ
■ハンパレド PG
- 10/22 SIMPLE1500シリーズ Vol.1
THE 勇者
■ハンパレド TBL
- 10/22 SIMPLE1500シリーズ Vol.2
THE 勇者
■ハンパレド TBL
- 10/22 SIMPLE1500シリーズ Vol.3
THE 勇者
■ハンパレド TBL
- 10/22 SIMPLE1500シリーズ Vol.4
THE 勇者
■ハンパレド TBL
- 10/22 森高千草 サファリ東京
■ハンパレド PG
- 10/22 龍崎エイト 98秋冬
■ハンパレド PG
- 10/22 パーチャバチスロ・オリビエ・スペシャル
■ハンパレド PG

ザ・挑戦者ランキング

募集外記録を大発表

■「タイムス オブ デスティニー」
最速セーブポイントでのバーティ
7人の合計レベルの低さを競う/
木村俊太郎 (東京都) 合計150レベル
(各キャラのレベルは以下を参照)
スタン Lv.1 ウッドロウ Lv.19
ルーティ Lv.4 ジョニー Lv.14
マリィ Lv.4 チェルシー Lv.2
フィア Lv.6



▲画面右上のハイスコアに注目しよう。
「最速のランニング」のスタートラッシュで
「最速のランニング」のスタートラッシュで
「最速のランニング」のスタートラッシュで



▲画面左上のハイスコアに注目しよう。
「最速のランニング」のスタートラッシュで
「最速のランニング」のスタートラッシュで
「最速のランニング」のスタートラッシュで

■「F F T」ラムザをレベル99に
してセーブしたときタイムを競う/
つきのひと (東京都) 48分16秒
■「スターオーシャンセカンドス
トーリー」最大戦闘スキル数/S
IGNAL (兵庫県) 18,286回
■「ワールドスタジアム2」作っ
た分身君のバッテリーとしての各成
績の高さを競う/ハロハロ (神奈川県)
打率3割6分9厘、ホームラン
数39本、打点158点。

オリジナルグッズ披露宴

『ギャラクシアン3』ドラゴンのガレージキット

報告者 ガルディアドン
名義水戸 (大阪府)
作者 クラフton (埼玉県)



▲PS版『ギャラクシアン3』で
のドラゴンの建造。これと見比
べれば、この作品のすごさ
がわかるはず。



▲完成品はガレージキットといっ
しに、細部まで、細部まで
に驚くほど精巧に
作られている。

挑戦者募集中 キミの努力の結晶をこのコーナーで発表してみよう

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら5文字以内のペンネーム・申請記録の内容は欄目に書く」を書いて送ればOK。

申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～」の箇所に申請する。前の記録は「～」と書き添えること。イラストや当コーナーの意見をつけなくてもいい。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見や伝言の場合、報告内容が長くなる場合、例外として手紙などにも認めていい。また、ハガキ1枚につき1人分の1申請記録しか受け付けられないので、注意しよう。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わない。記録優秀者(注に入室者)には、不正な申請がないかの確認のため「審査部から連絡の上で」証拠となるメモリーカードなどを送ってもらう(確認後に返却する)。

募集 ッキーニヤEX

ルール

「タイムアタック」でタイムを競う。使用キャラは4キャラのどれを使ってもOK。設定などの制限もなし。スコア記録を期待しているぞ。

募集 ガンバール

ルール

「キャッスルオブガンバール」での「アーケード(初級・上級・激ムズ)のどれでもいい」で総合スコア(6面クリア後にカムエントリを行うスコア)を競う。

申請記録

「ッキーニヤ(タイムアタック)」と明記して「タイム/使用キャラ名/MAXスコア」をハガキに書く。もし可能なら、記録達成の模様をビデオに録っておく。

しめ切り▶11月1日消印有効

申請記録

「ガンバール」と明記して「スコア/選択した難易度/使用したコントローラ」をハガキに書く。もし可能なら、記録達成の模様をビデオに録っておく。

しめ切り▶11月1日消印有効

新登場 beat mania

ルール

「エキスパートモード」で「GREAT」の数の多さを競う。選ぶジャンルは自由。「GREAT」で並んだ場合は「GOOD」の数の多さを競い、両方同じ場合はスコアの高さを競う。

募集 メタルギア ソリッド

ルール

「サブパルミッション」(このモードの出し方はVol.84の45ページ参照)のクリアタイムを競う。コンティニュー使用はOK。設定などの制約もなしにしよう。

申請記録

「ビートマニア」と明記して「GREATの数/GOODの数/スコア/選んだジャンル」をハガキに書く。なお同記録の場合は、ハガキの消印の早い人を勝ちとする。

しめ切り▶11月20日消印有効

申請記録

「メタルギア ソリッド」と明記して「タイム」をハガキに書く。ビデオ撮影が可能なら、記録達成の過程をビデオテープに残しておく。

しめ切り▶11月20日消印有効

DPSならでしの「特別集計部門」も用意!

大勢の参加がもたらした結果では、ここに挙げた5部門の以上の記録を掲載しよう。今回は、同年の目標をのぞいてみよう。

男子小学生(小学生以下で0K)の男子のみならでしの集計部門。申請記録の表紙に「★特男」と書く。男子小学生(小学生以下で0K)の男子のみならでしの集計部門。申請記録の表紙に「★特男」と書く。男子小学生(小学生以下で0K)の男子のみならでしの集計部門。申請記録の表紙に「★特男」と書く。

挑戦の受け付けは…(無断で定)11月1日消印まで▶Vol.91で発表!

〒101-8305 株式会社ワークス電業プレイステーション編集部「DPSコロシウム」係まで

郵送料が800円未満の場合▶送料800円、800円～999円の場合▶送料900円、1000円～1999円の場合▶送料1000円、2000円～2999円の場合▶送料1100円、3000円～3999円の場合▶送料1200円、4000円～4999円の場合▶送料1300円、5000円～5999円の場合▶送料1400円、6000円～6999円の場合▶送料1500円、7000円～7999円の場合▶送料1600円、8000円～8999円の場合▶送料1700円、9000円～9999円の場合▶送料1800円、10000円以上の場合▶送料1900円、10000円以上の場合▶送料2000円、10000円以上の場合▶送料2100円、10000円以上の場合▶送料2200円、10000円以上の場合▶送料2300円、10000円以上の場合▶送料2400円、10000円以上の場合▶送料2500円、10000円以上の場合▶送料2600円、10000円以上の場合▶送料2700円、10000円以上の場合▶送料2800円、10000円以上の場合▶送料2900円、10000円以上の場合▶送料3000円、10000円以上の場合▶送料3100円、10000円以上の場合▶送料3200円、10000円以上の場合▶送料3300円、10000円以上の場合▶送料3400円、10000円以上の場合▶送料3500円、10000円以上の場合▶送料3600円、10000円以上の場合▶送料3700円、10000円以上の場合▶送料3800円、10000円以上の場合▶送料3900円、10000円以上の場合▶送料4000円、10000円以上の場合▶送料4100円、10000円以上の場合▶送料4200円、10000円以上の場合▶送料4300円、10000円以上の場合▶送料4400円、10000円以上の場合▶送料4500円、10000円以上の場合▶送料4600円、10000円以上の場合▶送料4700円、10000円以上の場合▶送料4800円、10000円以上の場合▶送料4900円、10000円以上の場合▶送料5000円、10000円以上の場合▶送料5100円、10000円以上の場合▶送料5200円、10000円以上の場合▶送料5300円、10000円以上の場合▶送料5400円、10000円以上の場合▶送料5500円、10000円以上の場合▶送料5600円、10000円以上の場合▶送料5700円、10000円以上の場合▶送料5800円、10000円以上の場合▶送料5900円、10000円以上の場合▶送料6000円、10000円以上の場合▶送料6100円、10000円以上の場合▶送料6200円、10000円以上の場合▶送料6300円、10000円以上の場合▶送料6400円、10000円以上の場合▶送料6500円、10000円以上の場合▶送料6600円、10000円以上の場合▶送料6700円、10000円以上の場合▶送料6800円、10000円以上の場合▶送料6900円、10000円以上の場合▶送料7000円、10000円以上の場合▶送料7100円、10000円以上の場合▶送料7200円、10000円以上の場合▶送料7300円、10000円以上の場合▶送料7400円、10000円以上の場合▶送料7500円、10000円以上の場合▶送料7600円、10000円以上の場合▶送料7700円、10000円以上の場合▶送料7800円、10000円以上の場合▶送料7900円、10000円以上の場合▶送料8000円、10000円以上の場合▶送料8100円、10000円以上の場合▶送料8200円、10000円以上の場合▶送料8300円、10000円以上の場合▶送料8400円、10000円以上の場合▶送料8500円、10000円以上の場合▶送料8600円、10000円以上の場合▶送料8700円、10000円以上の場合▶送料8800円、10000円以上の場合▶送料8900円、10000円以上の場合▶送料9000円、10000円以上の場合▶送料9100円、10000円以上の場合▶送料9200円、10000円以上の場合▶送料9300円、10000円以上の場合▶送料9400円、10000円以上の場合▶送料9500円、10000円以上の場合▶送料9600円、10000円以上の場合▶送料9700円、10000円以上の場合▶送料9800円、10000円以上の場合▶送料9900円、10000円以上の場合▶送料10000円、10000円以上の場合▶送料10100円、10000円以上の場合▶送料10200円、10000円以上の場合▶送料10300円、10000円以上の場合▶送料10400円、10000円以上の場合▶送料10500円、10000円以上の場合▶送料10600円、10000円以上の場合▶送料10700円、10000円以上の場合▶送料10800円、10000円以上の場合▶送料10900円、10000円以上の場合▶送料11000円、10000円以上の場合▶送料11100円、10000円以上の場合▶送料11200円、10000円以上の場合▶送料11300円、10000円以上の場合▶送料11400円、10000円以上の場合▶送料11500円、10000円以上の場合▶送料11600円、10000円以上の場合▶送料11700円、10000円以上の場合▶送料11800円、10000円以上の場合▶送料11900円、10000円以上の場合▶送料12000円、10000円以上の場合▶送料12100円、10000円以上の場合▶送料12200円、10000円以上の場合▶送料12300円、10000円以上の場合▶送料12400円、10000円以上の場合▶送料12500円、10000円以上の場合▶送料12600円、10000円以上の場合▶送料12700円、10000円以上の場合▶送料12800円、10000円以上の場合▶送料12900円、10000円以上の場合▶送料13000円、10000円以上の場合▶送料13100円、10000円以上の場合▶送料13200円、10000円以上の場合▶送料13300円、10000円以上の場合▶送料13400円、10000円以上の場合▶送料13500円、10000円以上の場合▶送料13600円、10000円以上の場合▶送料13700円、10000円以上の場合▶送料13800円、10000円以上の場合▶送料13900円、10000円以上の場合▶送料14000円、10000円以上の場合▶送料14100円、10000円以上の場合▶送料14200円、10000円以上の場合▶送料14300円、10000円以上の場合▶送料14400円、10000円以上の場合▶送料14500円、10000円以上の場合▶送料14600円、10000円以上の場合▶送料14700円、10000円以上の場合▶送料14800円、10000円以上の場合▶送料14900円、10000円以上の場合▶送料15000円、10000円以上の場合▶送料15100円、10000円以上の場合▶送料15200円、10000円以上の場合▶送料15300円、10000円以上の場合▶送料15400円、10000円以上の場合▶送料15500円、10000円以上の場合▶送料15600円、10000円以上の場合▶送料15700円、10000円以上の場合▶送料15800円、10000円以上の場合▶送料15900円、10000円以上の場合▶送料16000円、10000円以上の場合▶送料16100円、10000円以上の場合▶送料16200円、10000円以上の場合▶送料16300円、10000円以上の場合▶送料16400円、10000円以上の場合▶送料16500円、10000円以上の場合▶送料16600円、10000円以上の場合▶送料16700円、10000円以上の場合▶送料16800円、10000円以上の場合▶送料16900円、10000円以上の場合▶送料17000円、10000円以上の場合▶送料17100円、10000円以上の場合▶送料17200円、10000円以上の場合▶送料17300円、10000円以上の場合▶送料17400円、10000円以上の場合▶送料17500円、10000円以上の場合▶送料17600円、10000円以上の場合▶送料17700円、10000円以上の場合▶送料17800円、10000円以上の場合▶送料17900円、10000円以上の場合▶送料18000円、10000円以上の場合▶送料18100円、10000円以上の場合▶送料18200円、10000円以上の場合▶送料18300円、10000円以上の場合▶送料18400円、10000円以上の場合▶送料18500円、10000円以上の場合▶送料18600円、10000円以上の場合▶送料18700円、10000円以上の場合▶送料18800円、10000円以上の場合▶送料18900円、10000円以上の場合▶送料19000円、10000円以上の場合▶送料19100円、10000円以上の場合▶送料19200円、10000円以上の場合▶送料19300円、10000円以上の場合▶送料19400円、10000円以上の場合▶送料19500円、10000円以上の場合▶送料19600円、10000円以上の場合▶送料19700円、10000円以上の場合▶送料19800円、10000円以上の場合▶送料19900円、10000円以上の場合▶送料20000円、10000円以上の場合▶送料20100円、10000円以上の場合▶送料20200円、10000円以上の場合▶送料20300円、10000円以上の場合▶送料20400円、10000円以上の場合▶送料20500円、10000円以上の場合▶送料20600円、10000円以上の場合▶送料20700円、10000円以上の場合▶送料20800円、10000円以上の場合▶送料20900円、10000円以上の場合▶送料21000円、10000円以上の場合▶送料21100円、10000円以上の場合▶送料21200円、10000円以上の場合▶送料21300円、10000円以上の場合▶送料21400円、10000円以上の場合▶送料21500円、10000円以上の場合▶送料21600円、10000円以上の場合▶送料21700円、10000円以上の場合▶送料21800円、10000円以上の場合▶送料21900円、10000円以上の場合▶送料22000円、10000円以上の場合▶送料22100円、10000円以上の場合▶送料22200円、10000円以上の場合▶送料22300円、10000円以上の場合▶送料22400円、10000円以上の場合▶送料22500円、10000円以上の場合▶送料22600円、10000円以上の場合▶送料22700円、10000円以上の場合▶送料22800円、10000円以上の場合▶送料22900円、10000円以上の場合▶送料23000円、10000円以上の場合▶送料23100円、10000円以上の場合▶送料23200円、10000円以上の場合▶送料23300円、10000円以上の場合▶送料23400円、10000円以上の場合▶送料23500円、10000円以上の場合▶送料23600円、10000円以上の場合▶送料23700円、10000円以上の場合▶送料23800円、10000円以上の場合▶送料23900円、10000円以上の場合▶送料24000円、10000円以上の場合▶送料24100円、10000円以上の場合▶送料24200円、10000円以上の場合▶送料24300円、10000円以上の場合▶送料24400円、10000円以上の場合▶送料24500円、10000円以上の場合▶送料24600円、10000円以上の場合▶送料24700円、10000円以上の場合▶送料24800円、10000円以上の場合▶送料24900円、10000円以上の場合▶送料25000円、10000円以上の場合▶送料25100円、10000円以上の場合▶送料25200円、10000円以上の場合▶送料25300円、10000円以上の場合▶送料25400円、10000円以上の場合▶送料25500円、10000円以上の場合▶送料25600円、10000円以上の場合▶送料25700円、10000円以上の場合▶送料25800円、10000円以上の場合▶送料25900円、10000円以上の場合▶送料26000円、10000円以上の場合▶送料26100円、10000円以上の場合▶送料26200円、10000円以上の場合▶送料26300円、10000円以上の場合▶送料26400円、10000円以上の場合▶送料26500円、10000円以上の場合▶送料26600円、10000円以上の場合▶送料26700円、10000円以上の場合▶送料26800円、10000円以上の場合▶送料26900円、10000円以上の場合▶送料27000円、10000円以上の場合▶送料27100円、10000円以上の場合▶送料27200円、10000円以上の場合▶送料27300円、10000円以上の場合▶送料27400円、10000円以上の場合▶送料27500円、10000円以上の場合▶送料27600円、10000円以上の場合▶送料27700円、10000円以上の場合▶送料27800円、10000円以上の場合▶送料27900円、10000円以上の場合▶送料28000円、10000円以上の場合▶送料28100円、10000円以上の場合▶送料28200円、10000円以上の場合▶送料28300円、10000円以上の場合▶送料28400円、10000円以上の場合▶送料28500円、10000円以上の場合▶送料28600円、10000円以上の場合▶送料28700円、10000円以上の場合▶送料28800円、10000円以上の場合▶送料28900円、10000円以上の場合▶送料29000円、10000円以上の場合▶送料29100円、10000円以上の場合▶送料29200円、10000円以上の場合▶送料29300円、10000円以上の場合▶送料29400円、10000円以上の場合▶送料29500円、10000円以上の場合▶送料29600円、10000円以上の場合▶送料29700円、10000円以上の場合▶送料29800円、10000円以上の場合▶送料29900円、10000円以上の場合▶送料30000円、10000円以上の場合▶送料30100円、10000円以上の場合▶送料30200円、10000円以上の場合▶送料30300円、10000円以上の場合▶送料30400円、10000円以上の場合▶送料30500円、10000円以上の場合▶送料30600円、10000円以上の場合▶送料30700円、10000円以上の場合▶送料30800円、10000円以上の場合▶送料30900円、10000円以上の場合▶送料31000円、10000円以上の場合▶送料31100円、10000円以上の場合▶送料31200円、10000円以上の場合▶送料31300円、10000円以上の場合▶送料31400円、10000円以上の場合▶送料31500円、10000円以上の場合▶送料31600円、10000円以上の場合▶送料31700円、10000円以上の場合▶送料31800円、10000円以上の場合▶送料31900円、10000円以上の場合▶送料32000円、10000円以上の場合▶送料32100円、10000円以上の場合▶送料32200円、10000円以上の場合▶送料32300円、10000円以上の場合▶送料32400円、10000円以上の場合▶送料32500円、10000円以上の場合▶送料32600円、10000円以上の場合▶送料32700円、10000円以上の場合▶送料32800円、10000円以上の場合▶送料32900円、10000円以上の場合▶送料33000円、10000円以上の場合▶送料33100円、10000円以上の場合▶送料33200円、10000円以上の場合▶送料33300円、10000円以上の場合▶送料33400円、10000円以上の場合▶送料33500円、10000円以上の場合▶送料33600円、10000円以上の場合▶送料33700円、10000円以上の場合▶送料33800円、10000円以上の場合▶送料33900円、10000円以上の場合▶送料34000円、10000円以上の場合▶送料34100円、10000円以上の場合▶送料34200円、10000円以上の場合▶送料34300円、10000円以上の場合▶送料34400円、10000円以上の場合▶送料34500円、10000円以上の場合▶送料34600円、10000円以上の場合▶送料34700円、10000円以上の場合▶送料34800円、10000円以上の場合▶送料34900円、10000円以上の場合▶送料35000円、10000円以上の場合▶送料35100円、10000円以上の場合▶送料35200円、10000円以上の場合▶送料35300円、10000円以上の場合▶送料35400円、10000円以上の場合▶送料35500円、10000円以上の場合▶送料35600円、10000円以上の場合▶送料35700円、10000円以上の場合▶送料35800円、10000円以上の場合▶送料35900円、10000円以上の場合▶送料36000円、10000円以上の場合▶送料36100円、10000円以上の場合▶送料36200円、10000円以上の場合▶送料36300円、10000円以上の場合▶送料36400円、10000円以上の場合▶送料36500円、10000円以上の場合▶送料36600円、10000円以上の場合▶送料36700円、10000円以上の場合▶送料36800円、10000円以上の場合▶送料36900円、10000円以上の場合▶送料37000円、10000円以上の場合▶送料37100円、10000円以上の場合▶送料37200円、10000円以上の場合▶送料37300円、10000円以上の場合▶送料37400円、10000円以上の場合▶送料37500円、10000円以上の場合▶送料37600円、10000円以上の場合▶送料37700円、10000円以上の場合▶送料37800円、10000円以上の場合▶送料37900円、10000円以上の場合▶送料38000円、10000円以上の場合▶送料38100円、10000円以上の場合▶送料38200円、10000円以上の場合▶送料38300円、10000円以上の場合▶送料38400円、10000円以上の場合▶送料38500円、10000円以上の場合▶送料38600円、10000円以上の場合▶送料38700円、10000円以上の場合▶送料38800円、10000円以上の場合▶送料38900円、10000円以上の場合▶送料39000円、10000円以上の場合▶送料39100円、10000円以上の場合▶送料39200円、10000円以上の場合▶送料39300円、10000円以上の場合▶送料39400円、10000円以上の場合▶送料39500円、10000円以上の場合▶送料39600円、10000円以上の場合▶送料39700円、10000円以上の場合▶送料39800円、10000円以上の場合▶送料39900円、10000円以上の場合▶送料40000円、10000円以上の場合▶送料40100円、10000円以上の場合▶送料40200円、10000円以上の場合▶送料40300円、10000円以上の場合▶送料40400円、10000円以上の場合▶送料40500円、10000円以上の場合▶送料40600円、10000円以上の場合▶送料40700円、10000円以上の場合▶送料40800円、10000円以上の場合▶送料40900円、10000円以上の場合▶送料41000円、10000円以上の場合▶送料41100円、10000円以上の場合▶送料41200円、10000円以上の場合▶送料41300円、10000円以上の場合▶送料41400円、10000円以上の場合▶送料41500円、10000円以上の場合▶送料41600円、10000円以上の場合▶送料41700円、10000円以上の場合▶送料41800円、10000円以上の場合▶送料41900円、10000円以上の場合▶送料42000円、10000円以上の場合▶送料42100円、10000円以上の場合▶送料42200円、10000円以上の場合▶送料42300円、10000円以上の場合▶送料42400円、10000円以上の場合▶送料42500円、10000円以上の場合▶送料42600円、10000円以上の場合▶送料42700円、10000円以上の場合▶送料42800円、10000円以上の場合▶送料42900円、10000円以上の場合▶送料43000円、10000円以上の場合▶送料43100円、10000円以上の場合▶送料43200円、10000円以上の場合▶送料43300円、10000円以上の場合▶送料43400円、10000円以上の場合▶送料43500円、10000円以上の場合▶送料43600円、10000円以上の場合▶送料43700円、10000円以上の場合▶送料43800円、10000円以上の場合▶送料43900円、10000円以上の場合▶送料44000円、10000円以上の場合▶送料44100円、10000円以上の場合▶送料44200円、10000円以上の場合▶送料44300円、10000円以上の場合▶送料44400円、10000円以上の場合▶送料44500円、10000円以上の場合▶送料44600円、10000円以上の場合▶送料44700円、10000円以上の場合▶送料44800円、10000円以上の場合▶送料44900円、10000円以上の場合▶送料45000円、10000円以上の場合▶送料45100円、10000円以上の場合▶送料45200円、10000円以上の場合▶送料45300円、10000円以上の場合▶送料45400円、10000円以上の場合▶送料45500円、10000円以上の場合▶送料45600円、10000円以上の場合▶送料45700円、10000円以上の場合▶送料45800円、10000円以上の場合▶送料45900円、10000円以上の場合▶送料46000円、10000円以上の場合▶送料46100円、10000円以上の場合▶送料46200円、10000円以上の場合▶送料46300円、10000円以上の場合▶送料46400円、10000円以上の場合▶送料46500円、10000円以上の場合▶送料46600円、10000円以上の場合▶送料46700円、10000円以上の場合▶送料46800円、10000円以上の場合▶送料46900円、10000円以上の場合▶送料47000円、10000円以上の場合▶送料47100円、10000円以上の場合▶送料47200円、10000円以上の場合▶送料47300円、10000円以上の場合▶送料47400円、10000円以上の場合▶送料47500円、10000円以上の場合▶送料47600円、10000円以上の場合▶送料47700円、10000円以上の場合▶送料47800円、10000円以上の場合▶送料47900円、10000円以上の場合▶送料48000円、10000円以上の場合▶送料48100円、10000円以上の場合▶送料48200円、10000円以上の場合▶送料48300円、10000円以上の場合▶送料48400円、10000円以上の場合▶送料48500円、10000円以上の場合▶送料48600円、10000円以上の場合▶送料48700円、10000円以上の場合▶送料48800円、10000円以上の場合▶送料48900円、10000円以上の場合▶送料49000円、10000円以上の場合▶送料49100円、10000円以上の場合▶送料49200円、10000円以上の場合▶送料49300円、10000円以上の場合▶送料49400円、10000円以上の場合▶送料49500円、10000円以上の場合▶送料49600円、10000円以上の場合▶送料49700円、10000円以上の場合▶送料49800円、10000円以上の場合▶送料49900円、10000円以上の場合▶送料50000円、10000円以上の場合▶送料50100円、10000円以上の場合▶送料50200円、10000円以上の場合▶送料50300円、10000円以上の場合▶送料50400円、10000円以上の場合▶送料50500円、10000円以上の場合▶送料50600円、10000円以上の場合▶送料50700円、10000円以上の場合▶送料50800円、10000円以上の場合▶送料50900円、10000円以上の場合▶送料51000円、10000円以上の場合▶送料51100円、10000円以上の場合▶送料51200円、10000円以上の場合▶送料51300円、10000円以上の場合▶送料51400円、10000円以上の場合▶送料51500円、10000円以上の場合▶送料51600円、10000円以上の場合▶送料51700円、10000円以上の場合▶送料51800円、10000円以上の場合▶送料51900円、10000円以上の場合▶送料52000円、10000円以上の場合▶送料52100円、10000円以上の場合▶送料52200円、10000円以上の場合▶送料52300円、10000円以上の場合▶送料52400円、10000円以上の場合▶送料52500円、10000円以上の場合▶送料52600円、10000円以上の場合▶送料52700円、10000円以上の場合▶送料52800円、10000円以上の場合▶送料52900円、10000円以上の場合▶送料53000円、10000円以上の場合▶送料53100円、10000円以上の場合▶送料53200円、10000円以上の場合▶送料53300円、10000円以上の場合▶送料53400円、10000円以上の場合▶送料53500円、10000円



▲京野 千々重さん：彼女のシリアスは編集者では女同サマリ編と呼ばれてました。他のキャラに比べてしっかりしていいですね。



▲佐藤 葉月ひとみさん：他、ちょっとボロボロなんですけど、デザイン的にはOKというかな。動きやそうそうだね。



▲佐藤 葉月ひとみさん：他、ちょっとボロボロなんですけど、デザイン的にはOKというかな。動きやそうそうだね。



▲佐藤 葉月ひとみさん：他、ちょっとボロボロなんですけど、デザイン的にはOKというかな。動きやそうそうだね。

電撃 PlayQuestion

ブレイクエスジョン

1998 HOW TO WIN

毎号、どえらく熱いステキな攻略をお贈りしている熱血ド根性の当コーナーですが、今回もそれは変わっておりません。少しでも、みなさまのお役に立つ記事を作るため、今日もボクらはゲームざんまいです。イカしてま

AZITO2

攻守に優れたアジトの建設方法から、ピンチに陥ったときの対策まで「正義にも」「悪」にも共通する必勝ポイントをパッチリ伝授!

実名のヒーローが登場するのは盛り上がり方がまるっきり違うね。とにかくカッコイイし、仮面ライダーや宇宙刑事に自分も命を出せるなんてもう最高! 戦ってるときなんか、思わず声を出して応援したくなるくらい。そんなわけで(?)、初プレイのオススメは絶対に正義。ヒーローたちの活躍に酔いしれよう! (2巻編)

10/15 SLG ▶ ¥5,800 ▶ バンプレスト
▶ MC15(アタック)、マウス

正義・悪、どちらにも有効な基礎テクニックを紹介!

「2」は前作と違い、プレイ開始時に正義と悪のどちらで戦うかが選択できる。それに合わせてマップや登場キャラ、イベントなどがまったく別なものになるのだ。ただ、ゲームの進め方やアジトの建設方法など、基本的な部分はほとんど同じ。そこで今回は、どちらの陣営を選んだ場合でも役立つとおきめの攻略テクニックを紹介していこう。

まずは時間の流れをチェンジ

ゲームを始めて、いざ建設開始! という状態になったら、まずシステムアイコンを選び、続いてスピード設定アイコンを選ぶ。すると、ゲームの進行スピードなどを設定する画面になる。そこで時間を「速い」にスクロールを。そして「速い」に設定する。こうすることで、建設時のロスタイムを大幅に短縮することができるのだ!

アジト建設

施設によってはほかの施設に影響を及ぼすものがある。その代表的なのが動力施設だ。動力室に工場、それに研究施設などの位置が近すぎると、電磁波の影響で作業効率がダウンしたり、さらには事故が起きたりすることもある。研究員たちが移動するのに多少時間がかかるものの、安全性を考え、できるだけ施設間の距離は開けておこう。ちなみに、同じ施設なら近づけても問題はない。



▲出入り口付近に動力室を、砲台を多めに設置しておこう。
▶ 遠く施設を隣接させるのは危険! 通常2つは開隔をとり!

兵器生産

●ヒーロー(怪人)は均一に生産

お気に入りの戦闘員を一気に最盛型にしたい気持ちはわかるが、それでは戦いに勝つことはできない。生産するときは全ユニットを初期型から改造型に、そのあとに最盛型へとまとめて強化しよう。

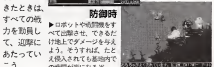
●諜報活動はまめに実行しよう!

戦闘員を保安室に配置すると、「一般諜報活動」が実行できることになる。これを実行すると、ランダムで情報が入手できたり、所持金が強えるイベントが発生するのだ。戦闘員は最低限の人員だけ残して、どんどん一般諜報活動をさせよう!

攻撃・防衛

●攻撃は十分に力を蓄えてから!

戦艦を仕掛ける場合の戦力的な目安は、戦闘員用の約3分の2が最盛型。さらに大型ロボットや戦闘機なども所持するくらいになってからがベストだろう。これくらい力を蓄えてからでないと、連日打ちにあってしまうぞ!



▲ロケットや戦闘機をすべて出陣させ、できるだけ遠くでダメージを与えよう。そうすれば、たとえ侵入されても基地内での戦艦が倒れないぞ。

困ったときの最後的手段

所持金がピンチ!

所持金がなくなり、ここで研究員たちの燃料や機体の維持費を出さずにはいられない。マインスになる(マインスになるとゲームオーバー)という事象に直面したら! そんなときは生産した戦闘員を売りにしよう。ただし目利きは売れにくいことになるので、これは本当に「最後の手」だ。

▲すべての戦闘員を売却してから、機体と施設を一度完全にリセットしよう。

▲戦闘員は、意外と高値で売ることができる。これで資金面で窮乏は逃れられるが、心算の直しは必要(笑)。

防衛は守りきれない!

敵が攻めてきたのに基地内の戦闘員が配置できない! そんなときは、入り口をすばやく通行できないようにする。方法は簡単。コマンドの「エレベーターの制御」を選択し、その事項のように入り口につながるエレベーターを下ろしてしまえばいい。有効活用しよう。



▲エレベーターは、基地内には必ず設置しよう。エレベーターは、基地内には必ず設置しよう。

AZITO2

性格値が変化する選択肢を完全掲載!!

主人公の性格は、隠しパラメータの「性格値」によって決定される。この表は各エピソードで出現する、性格値に関わる選択肢のみを一覧にしたものだ。△は性格値が増え、▼が性格値が

減るもの、0は変動がないもの、「～に」とあるものは、その性格値に強制的に変更されることを示す。場面の項目では各選択肢が出る直前の最後の一文を掲載したので目安にしてほしい。

[illegible][illegible][illegible]

	単語	漢字読み	性質
動物	そこがここ	本棚を探る 机を探る	△ ▽
	そこは私の庭で、	(庭)私の家の水辺の	▽
	さて、どうしよう。	日に焼 何故か(何故か)の	△ △
	ミティが明るく	明るく(明るく)の	△
	でも、ふんわり思	思へ(思へ)の	▽
	月	月(月)の	△
	この場合、僕は	行く(行く)の	▽
	彼女と手首を	行く(行く)の	▽
	「どうしようか」	行く(行く)の	△
	果をくぐれぬが、	果(果)の	▽
植物	一体どうした	一体(一体)の	△
	セリアの顔を	顔(顔)の	△
	そなたは二に	二(二)の	△
	彼はそれを割る	割る(割る)の	△
	どうしようか?	どう(どう)の	△
	そのために死	死(死)の	△
	どうする、と	どう(どう)の	△
	からかぬに	から(から)の	△
	さて、どうして	さて(さて)の	△
	左手の武器は	武器(武器)の	△

バトルアリーナと
カードガレージ

本作にはシナリオを進めていくストーリーモードのほかにも、OAM戦を楽しむバトルアリーナと、カード鑑賞モードやカードショップのあるカードガレージがある。ここでしか入手できない貴重なカードもあるのだ、経験値稼ぎのために頻繁に回すようにしよう。もちろん、友だちとセーブデータを持ちよれば、対戦やトレーディングもできる。これをうまく活用すれば、カード集めをコンプリートすることが簡単にできるのだ。



▲どちらのモードもデータをストーリーモードに反映できる。ガンガン戦って自分のデッキ（カードの組み合わせ）を充実させよう。

ポイント
Q&A

Q: マナがなかなかたまりなくて、待ってる間にガンガン敵の攻撃を受けてしまうんですけど……

A: 強力なカードほど、使用するのに大量のマナを消費する。手早く早くマナをためるには、手札にあるカードのうち、その場で使用しないものを放棄するのが良い。これである程度マナを溜めることができるのだ。やり方はカードウィンドウを開いて確認したいカードを選択し、白ボタンでOK。

名前	プレイ時間	種別	スコア	対戦プレイヤー	特徴・備考	
アイスワゴン	L V I	氷	570	40	E	いまだどらぶ
ブリッパードラゴン	—	氷	910	80	J	おかしな人
エルフーバド	—	氷	960	100	D	西川 みゆみ
ホークマンさくらん	L V I	氷	950	100	N	森 満希
オノミツ	—	氷	500	500	J	森 清志
安楽のフマ	—	氷	1000	1500	F	森 満希
ウインドランダー	—	氷	500	400	D	あきむかたけし
ストーンドラゴン	—	氷	300	300	J	あきむかたけし
ホークマンハンター	—	氷	950	100	E	あきむかたけし
ヒーロー 技術校員	L V I	氷	250	100	N	横田 純也
ブルーメン	—	氷	400	500	L	横田 純也
雪風のダシ	—	氷	1000	1500	G	横田 純也
ニールン	—	氷	2000	400	A	横田 純也
空を飛ぶ鳥	L V I	氷	600	450	A	松岡 真司
スズキハヤシ	L V I	氷	930	800	J	松下 樹行
お宝探し人	—	氷	1000	200	S	笠野 幸子
ヒューマンバー	—	氷	50	50	O	やしの あき
ノーマンロード	L V I	土	250	100	N	浅香 未希
ノームユージュ	—	土	500	500	J	浅香 未希
伝説のイヌ	—	土	1000	1500	F	浅香 未希
動物の巨人	L V I	土	600	400	J	井 ひろ美
漁業の人々	—	土	900	800	F	ねえい
ノームカーク	—	土	250	100	N	津路 雄
ハイパーシャドウ	L V I	土	550	100	N	たふしんじ
バルーンパイ	—	土	200	200	J	たふしんじ
伝説のロビン	—	土	1000	1500	G	たふしんじ
めぐる人	L V I	土	500	400	J	河川 広美
漁業の人々	—	土	900	800	F	山崎 広美
トワーケンソットマン	—	土	250	100	N	石さとし 大友
ラムP	L V I	水	250	300	H	日下郎 浩典
リグザタン	—	水	500	700	G	海へまひり
ダン	—	水	300	300	J	由良ゆう
ピロウ	—	水	200	200	K	堀 永示
ハービー	L V I	水	250	300	H	秋庭正彦
リフバー	—	水	500	700	G	秋庭正彦
ニースパイ	—	水	1000	1500	F	秋庭正彦
ウクレレパイ	—	水	200	200	J	小島 文夫
ジャックブレード	—	水	400	500	J	小島 文夫
バリル	—	水	150	200	J	宮本 純子
バリスカ	L V I	土	250	300	F	藤江のこ
マチマ	—	土	500	700	E	菅本 純子
キングコ	—	土	1000	1500	D	菅本 純子
フィアット	—	土	1250	3000	S	山口
ミッドウェスト	L V I	土	400	300	G	吉本あきこ
コレット	—	土	800	700	F	まさよしとく
ヘビーズ	—	土	800	1500	E	勝野 道
サンキナバ	L V I	土	250	300	H	ちうみづ春香
サンクスタ	—	土	400	700	G	ちうみづ春香
ベリアル	L V I	土	500	500	J	佐々木 誠
マモン	—	土	900	500	G	エタ・クリナ
ファムバ	—	土	1000	1200	F	エタ・クリナ
ヘルハンド	L V I	土	200	100	J	おさむかとわ
ゴルゴ	—	土	400	500	I	高橋 陽子
ウォイル・ウィップ	—	土	100	100	J	高橋 ナチ
アルビ	L V I	土	450	500	F	H A N G
オートパイ	—	土	500	800	E	京野 おみれ
スマッシュ	—	土	1000	1200	G	宇之 千賀
オニ	—	土	350	300	H	高橋 陽子
アラビア	L V I	氷	500	500	F	村上たけし
メタルパイ	—	氷	500	500	G	村上たけし
ペルセポ	—	氷	1200	1200	G	いしかわさと
バス	—	氷	1200	1200	H	おさむかとわ
インシュ	L V I	土	450	500	F	菅本 純子
リリス	—	土	700	800	E	菅本 純子
カーリー	—	土	1200	1200	D	菅本 純子
アルビ	L V I	土	500	500	G	水城 幸
バリオット	—	土	800	500	F	水城 幸
メキシカンフェス	—	土	1000	300	H	さとし げん
アマリ	L V I	土	400	500	E	おさむかとわ
スカルバ	—	土	700	1000	G	おさむかと
メタルパイ	—	土	500	500	G	おさむかと
ダン	—	土	3000	3000	S	山口
メタルパイ	L V I	氷	500	500	F	松下 樹行
タープ	—	氷	500	1000	E	松下 樹行
ジャックブレード	—	氷	500	1500	D	松下 樹行
タープ	L V I	氷	450	600	G	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷	800	1200	F	菅野 満子
タープ	—	氷				

外、モニターからも放送します。

クラスチェンジでモンスターをパワーアップ!

あるリストの「クラスレベル」の項目があるように、一部のモンスターは別個のレベルを積み、レベルを上げることにより1位のモンスター・クラスエンジンを要するようになる。上位モンスターは特殊な攻撃力の増加に加え、より効率的な特殊技を使うようになるのであるが、クラスエンジンを必要とするカードにあるベクティスにのみ適用に制限がかけられる。総獲得値を4倍増と可能となっている、上位モンスターへのクラスアップは、モンスターのレベルが8になった時点で可能となる。このようにクラスアップをしないように、それ以上にできないのであるが注意しよう。また、クラスエンジンした後のモンスターは、レベルが1に戻ってしまうので、この方法が厳格に必要。表裏をよく活用して敵のデッキを完成させてみよう。



特殊能力に関する 補足事項

- [illegible]

のちからだ。

◀ 有技能・特殊能力を持つ者は、クラスチェンジさせない

投手

ピンチ○

- 監督への相談で、野球超人伝説を語りイベントが起こるときに、「こっそり読む」を選び内容が理解できれば修得。
- 秋の地区大会で準優勝し、選抜出場に選ばれたときに起こる監督の質問イベントに、「わかりません」と答えると修得。
- 東海への相談で、左腕の傷の話になったとき、10%の確率で修得。
- マネージャーコマンドでの相談で、マネージャーにおまじないをしてもらったとき、それが効くと修得。
- 宮川英(マネージャー)が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらえると修得。
- 街でバナナの皮を見かけ(発生率0.2%)、「近づいてみる」を選び、車にひかれそうになったとき、チームメイト評価が70以上だと東海が直前で助けてくれる(1年目10月1週以降)。
- 彼女がいるときにのみ発生。戸塚が主人公の家の前をウソを仕掛けたときにのみ(発生率0.2%)、犬に吠えられた戸塚がそのウソを真面で読んでしまうと修得(※)。

抑え○

- 監督への相談で、野球超人伝説を語りイベントが起こるときに、「こっそり読む」を選び、内容が理解できれば修得。
- 秋の地区大会で準優勝し、選抜出場に選ばれたときに起こる監督の質問イベントに、「反則技です」と答えると修得。

リリース○

- 2年目(1月5週)にチームメイト評価が70以上の状態で、五十嵐先輩の選別イベントを迎えると修得。
- 宇間道真男が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらえると修得。

クサイとこそ

- 竹之内への相談で、スガが登場するイベントが起こるとき、5%の確率で修得。
- 彼女がいるときにのみ発生。戸塚が主人公の家の前をウソを仕掛けたときにのみ(発生率0.2%)、そのウソを主人公が読んでしまうと修得(※)。

回復○

- ダイジョーブ博士の肉体改造イベント(発生率0.8%)で、「ワフな体になる」を選び成功(75%)したとき、10%の確率で修得。
- グラウンドに監督のいるイベントが起こったとき(発生率0.2%)、「犬の散歩をする」を選び、50%の確率で修得。

あと一人

- すでに彼女がいる、別の女の子に告白されたとき、「うん、いいよ」を選ぶと「別れましょ」のという高話がかかってくる、75%の確率で失敗してしまうので注意しよう(※)。

尻上がり

- チームメイトのノックを見ていて、主人公が「うーん、みんなすごいなあ。このままだと○○はプロになれないうちもしょうない」とつぶやきイベントが起こったとき(発生率0.8%)、チームメイト評価が70以上だと東海にギキを飛ばされ修得(1年目10月1週以降)。

ムラツ氣

- 会場で音楽機に音波で、彼女がマネージャーの沢川(真)のときに、彼女コマンドで相談をする。そこで「体の調子」を選び、マッシャーしてもらったとき、「ムラムラ」しなくてはならない。

対左打者○

- 宇間道真男が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらえると修得。

バント○

- 謎の人のクイズイベント(左ページ参照)で修得。投手の場合は1問目で「手堅く送りバント」と答える。

バッドな特殊能力を治す方法

「回復力」「寸前X」など、投手にはバッドな特殊能力が多い。だが、これらを手で治して(とって)くれた女神様がいる。それが横美夕紀。3年目の誕生日プレゼントをもらえば、バッドな特殊能力がすべて治ったのかもしれない。どうにもとれないものがある場合は最後の手段として利用しよう。

野手・投手共通

センス○

- 監督への相談で、野球超人伝説を語りイベントが起こるときに、「こっそり読む」を選び内容が理解できれば修得(投手のみ)。
- 同様の相談でカラオケに行き、うまく歌えたと、25%の確率で修得(※)。
- 同様の相談で、ゲームセンターへ行き、クレーンゲームをプレイ(50%)したとき、うまく最良だとすると25%の確率で修得(※)。

ケガしにくい

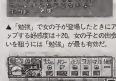
- 彼女がいるときに夏の地区予選で優勝すると修得。
- 横美夕紀が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらえると修得。
- ダイジョーブ博士の肉体改造イベント(発生率0.8%)で、「ワフな体になる」を選び、成功(75%)したとき、10%の確率で修得。
- 街でバナナの皮を見かけ(発生率0.2%)、「近づいてみる」を選び、車にひかれそうになったとき、チームメイトの評価が70以上だと東海が直前で助けてくれる(1年目10月1週以降)。

- 宮川英(マネージャー)が彼女のとき、3年目(4月1週〜8月1週)に誕生日プレゼントをもらえると修得。
- マネージャーコマンドでの相談で、バツル男の守り手をもとめたと、5%の確率で修得。
- ダイジョーブ博士の肉体改造イベント(発生率0.8%)で、「超(ワー)アップ」を選んだとき、改造が成功(50%)すると修得。
- 「まあまあいい印象」は、その中でアップした数値がわかる。「良い印象」は+40、「まあまあいい印象」は+30、「悪い印象」は変化なし、となっているのだ。

検証2

彼女の好感度はどう変化するのか?

女の子の好感度は、0〜100までの数値で設定されていて、サクセス開始時の女子5人の好感度は50だがそれ以上になると各自イベントが起こり、彼女が70以上になると各自以下になると別のイベントが起こるようになっていく。ただし、横野望子だけは例外で、她3名と違って甲子園出場を決めると無条件で、她3名と比べると好感度は10になる。また、女の子のイベントのあとに出る「彼女の評価が上がった」というコメントは、そのイベントによってアップする数値は+10〜+30まで幅がある。だが、こうした印象に関するコメントは、その中でアップした数値がわかる。「良い印象」は+40、「まあまあいい印象」は+30、「悪い印象」は変化なし、となっているのだ。



▲宮川英の場合、マネージャーの選別コマンドを避けて対面機会が5減る。会談が上がる好感度は、固定+10。

結果報告

因縁のサクセス再戦は…

DPS 15-7 コナミ
でまたしても大勝利!

夏し暮る9月15日、因縁のサクセス再戦の日はやってきました! サクセスチームで対戦大会に挑んだコナミの「開業先」としてのメッツと、本報の「サクセス

現地の「人海」としてのアライズが、再び対峙するのは! 試合のほうは、序盤に大金星を奪ったコナミを返すコナミ、という展開で進み、迎えた7回、コナミが大量点を取り「治癒」の衝撃?、10-7の3点差で迎えた! しかし、本報は終盤もコナミが押し出すリリーフ陣から小崩れに特点を奪い、結局は11-7で勝利の火、大勝利! 一振りで逆転する、とはやはり投手力があったようだ。「良い! (アライズ) 対戦をするとき、ヒットを打たれる確率はほとんどゼロ。なので、できるだけ変化球の種類をたくさん持つという投手のうが、打たれにくい投手のう。このことを怠りなかったようですね、コナミさん?

▼今回は本誌の「吉崎」選手。変化球の強さを誇る、コナミの強力打撃を7点に抑えた。



投手選手



▲この「良い」は、おまじない人バスターを1奪りながら5奪まで抑えたコナミだったがい。

Q: 3年目に彼女から誕生日プレゼントをもらっても、特殊能力の入平でできない! 嘘つき!

A: 3年目はいい、正確には「3年目になってから」という意味です。つまり、3年目と通って2週目(4月1週)から甲子園へ出場する8月1週までのあいだに修得します。この間に誕生日がない場合は、サクセス中に「3年目」の誕生日は入らないわけです。2年生の1月〜3月の誕生日に「3年目」ではないんです。

どきどきポチャッコ

PS.I LOVE YOU
WRITER'S
COLUM

発売されて1カ月が経つわけで、そろそろ1回くらいはクリアして
いる読者ではないでしょうか。そこで2日目のプレイ用に、現時点
での大迷走を思いとどめて住民の行動パターンを大公開するのです。し
まだクリアしてない人はいませんか？ できるだけ見たいように、気まぐれな
順に治まされるのも、魅力の一つなのですよ。(本人)

恋にも配達にも超便利!! フェルコルダン住民のスケジュールパターンを
完全公開。これでもう、村中を捜し回る必要はない!!

発売中
RPG

▶ ¥5,800 ▶ オンラインード
▶ MC(B7)ソフト、AC

村人の生活パターン、タイム スケジュールを一挙公開!!

それぞれが独自のパターンを持って「生活」しているフェルコルダンの住民
たち。配達の人を目指す場合も、恋の成就を目指す場合も、彼らの生活パ
ターンを把握しておくことはとても重要になってくるのだ。そこで今回は、すべ
ての住民の生活パターンを完全公開するぞ。ちなみに、住民の中にはスケジ
ュールのパターンを複数持っているキャラもある。彼らが何日どのパターンを
使うかは最後表にまとめたので、併せて参考にしよう。



ルフィー

行動パターンが3つあるとはいえ、ほと
んど変わらない。あるイベント(ルフィー
が夢を語ったイベントで「頑張ってね」か「応援するよ」を貰った)以降は、お
お昼までから村の左下の緑の広場で空を飛ぶ練習を始める。なお、表内
の「お勉強」は自宅にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅	お勉強	昼寝	散歩	散歩	自宅	散歩												
B	自宅	お勉強	チェインの家	散歩	散歩	自宅	散歩												
C	自宅	お勉強	チェインの家	散歩	散歩	自宅	散歩												



シンシア

ルフィーほどではないが、生活パター
ンが非常にキチンとしている。午前中は自宅、
午後を過ぎたが公園まで行けばいいやしない、とはいえ、散歩をするに
して自宅近くが中心なので、あまり動機しなくても食うことには簡単だぞ。
なお、表内の「お勉強」は、自宅の「ワタナ」は自宅の横庭にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅	お勉強	公園	散歩	散歩	お勉強	散歩												
B	自宅	お勉強	散歩	公園	散歩	公園	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩
C	自宅	お勉強	散歩	公園	散歩	公園	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩



マリリン

表を見てのとおり、魚釣りの占める割合
が高い。会いたくない場合は、とにかく自宅よ
りも釣竿を回った方がいい。ただこの村には釣りが1か所あるので、
場所を把握することが必要だ。18時からは自宅がリーナの家になる。3
日に1度の、リーナの家にお泊りする日はしかりチェック。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り	魚釣り
B	自宅	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩
C	自宅	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩



リーナ

マリリンの家にいる場合もあるが、基本的
に自宅と公園を往復しているだけ。お勉強
も、表内の「お勉強」は自宅にて。18時からは自宅がリーナの家になる。3
日に1度の、リーナの家にお泊りする日はしかりチェック。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	ベッドで読書	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩
B	自宅	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩
C	ベッドで読書	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩



チェイン

チェインは研究で遊んでいることが多
く、昼近まで寝ていることがある。寝て
いた場合は配達できないので、午後に出るぞ。パンを焼いたときは
は研究所にいきなり出て来よう。なお、表内の「お勉強」は、
研究室の右にあるクラクラ置き場、「研究」は研究室にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩
B	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩
C	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩



ピア

魔法使いのタマゴのピアは、1人で行動
していることが多く、午後は表外にいる
ので捕まえるのが困難。特に、洞窟に入らなければならぬ。さらに食いにく
くなってしまっているように見えます。11時までは研究室に家なので、それ
までに会っておこう。なお、表内の「研究」は自宅にて。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	研究	自宅	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩
B	自宅	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩
C	自宅	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩	散歩



イリア

図書館で読書中り中は配達できないので注意。なお、表内
の「家」は、図書館から自宅に帰るまで外で散歩。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書
B	自宅	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書
C	自宅	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書	読書



リリア

船がスケジュールが満ちているが、実家はかなりデ
タラメに行動している。夕方の自宅を覗こう。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅
B	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅
C	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅	自宅



マリア

店番していないときは村をうろろ歩き回っている。な
お、表内の「お勉強」は、イリアと自宅でお勉強。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	パン作り	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番
B	パン作り	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番
C	パン作り	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番	店番



アル

スティード、ランティとほぼ行動を共にしている。8時
~11時のダンスステージ(北側にある村の広場)を覗こう。

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
A	自宅	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス
B	自宅	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス
C	自宅	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス	ダンス

ポイント Q&A

Q: 配達でどれくらい歩いているの?

A: 配達する回数は少ないですが、歩く距離は結構あります。わざと歩かせようとする。できなかった場合は諦める。かなりの覚悟で、配達するくらいならとって頂きたい。配達する回数は少ないですが、歩く距離は結構あります。わざと歩かせようとする。できなかった場合は諦める。かなりの覚悟で、配達するくらいならとって頂きたい。

エンドセクター

はじめて物語

多くの家庭用ゲームソフトにもそのシステムが取り入れられてきている。トレーディングカードゲーム。その魅力を余すところなく取り入れたRPGが、この「エンドセクター」なのです。友だち同士でメモリーカードを持ち寄って、熱いバトルを楽しみましょう！



カードでバトルの
対戦もイデス！
**わけ！我が
下僕**
その1

●PSCカード/バトル「エンドセクター」だ！
巨大な地図があるカードを集めて、特定の位置にバトルを、プレイヤー同士でカード交換などを通してトレーディングカードゲーム（以下、TCG）「エンドセクター」は、そんなTCGの楽しみをすべて詰め込み、さらに魅力的なオリジナル要素を加えたRPGです。ゲームのメインになるのは、さまざまなカードを使ってCOMやHPCのプレイヤーと戦うカードバトル。これは通常のカードゲームとは異なり、プレイヤーはカードを入手して、同じようにゲームをプレイしている家族や友人と戦うカードを交換したり、コレクションしたカードのイラストを鑑賞するといった楽しみが広がっていくわけです。バトルだけでなく、冒険して入手したレアカードの戦いを競ったり、冒険して入手

したレアカードを見せ合ったり、プレイヤーごとにもうひとつのスタイルで楽しむのも、そんなTCGの醍醐味です。このゲームにはしっかりと取り入れられています。

さて、そこで気になるのが「エンドセクター」には何種類のカードが用意されているのか……ということ。数をいってしまえば、このゲームに用意されているカードはなんと381種類！しかもカードのイラストは、メインキャラクターデザインを担当している堀江明子に、実に113人の著名なイラストレーターによって描かれている。さらにレアカードのイラストを鑑賞して見られる、カードミュージアム機能が搭載されているこのゲーム、魅力あふれるイラストが鑑賞できるといっても過言なく、カード集めに夢中になってしまうこと間違いなし。



▲豊富なイラストレーターが手がけたカードが手に入ると、楽しみもひとしおです。

新連載! おいしくてつよくなる(DS非対応)

ぬりえの時間

左ん
ブロフィール

ますらのグラフィッカー、ドットマシーン。またはマウス使いのインド人。けたまはマンガ家、詩人さん。ハムスターを愛している博愛主義者の先生にフレンターを!



ぬりえの時間

COLUMNS OF DENGKI

電撃コラムス

毎号、新しい機を運りつづも、なんとかみなさまにステキなコラムをお届けしております。
なにが新しい機なのかはここの秘。秘密。

★あんと誰?

こんにちは。このたび、このページを担当させていただくことになりました「左ん」ともうします。「左ん? 誰それ? 知らないね。だいたい「左ん」ってどう読むんだよ。ちょっとね〜」と思われる方も多々いらっしゃるでしょう。いえ、ほぼ100%の方がそう思っているに違いないと思います。私もそんな人は知りません。いや……。

永らくこの業界の「すみっこ」や「健隆」、はたまた「緑の下」などに生息している私なのですが、その生息は未だ公開されていません。そこで、まずは自己紹介をさせていただきます。左んは「ひだりん」と読みます。とあるゲームメーカーに就職し、アーケードゲームのグラフィッカーをやっていました。ところが、その会社がモノノゴイ規模縮小をしたため「ダメだこりゃ」と退社。そのあとは雇用保険で無職生活を満喫しつつ4コママンガを投稿するも、今一つバツともしませんでした。そのうちお金がなくなってきたので、パソコンゲームの絵を描いたりしてましたが、それが終わるとまた無職……。定年退職した父に「雇用保険のもらい方教えて」と聞かれました。「違うんだ、お父さん、私はゲームが……」P S のゲームを作りたいかったんだよ〜!」と言い残し、現在はS C E I のゲームクリエイター支援プログラム「ゲームやろうぜ」のお世話になっているらしいです。

しかし、その仕事もすでに終盤にさしかかっております。この先、私はいったいどうしたらいいのでしょうか? どなたか教えてください。……じゃなくて、こんな私が、ためになるかどうかかわからない「ゲームのお絵描き」の話を書いていく(ハズ)ですので、どうぞしばらくの間おつき合ってください。

自己紹介はここまでといたしまして、それでは記念すべき第1回をお送りいたします。第1回は、私が「グラフィッカー」「ドットブッチ描きマン」などと呼ばれるこの職業になったきっかけやいきさつです。それは私が幼少の頃、家庭用ゲーム機といえはF C しかなかった時代のことです。3千円で購入した中古のF C が人生を変えようとは……え、もう終わり!

プログラマーいわさきひろの男が熱い Play Station プログラマーチェック

岩崎啓真
近況

「D」を毎月作りつつ、最近いろいろなことをしています。といっても、またゲーム絡みなんです。おもしろい仕事になつてくるので、忙しいけど、楽しいです。

★PDA(仮)に対する 期待と予想

いよいよ発売予定とされている「今冬」が近づいてきたPDA(仮)！ まだ正式な名称も発売日も価格も何も明らかにされていないけど(編集者注：そのために、文中、この商品を目指す場合はすべて「PDA(仮)」になつてます。読み苦しいでしょうが、御容赦ください)。そろそろ期待できないのが(笑)、この話題を取り上げてみよう(この本が発売される頃には、何か新しい発表を期待したいところだけど)。

まずは、簡単にPDA(仮)のハードウェアスペックのおさらいから。

PDA(仮)は32ビットのRISCプロセッサを搭載している(といってもARMというプログラムが小さいタイプのものなので、能力の高さが処理の負担にはならないと思われる)。また、ちょっとしたコントローラ部分、32x32ピクセルのグラフィックス表示用液晶画面、赤外線通信機能、時計機能、聞き取れる程度の音が出せるので、時計といえかわるサウンド機能、PDA(仮)のプログラムが使えるS-RAM(2K)を搭載している、さらに1台ずつにIDが用意されていて、お互いに相手を確認することができる。

ざっとこんなところだが、最大の強みとしては普通はメモリーカードと同じように扱えるので、メモリーカードと同じようにPS本体に挿入すれば、プログラムのものはPS本体からダウンロードされるということになる。つまり、PS本体と一種の通信をするところで、いろいろなゲームをどっかえりつかせることができる。

本当に夢のあるスペックだね。

まあいろいろ問題点と思われることも挙げておくと、まずグラフィックを表現する画面の面積がものすごく小さい(狭い)ので、PDA(仮)画面がGBのものやゲームを期待するのはいきなりじゃないかという点(前述の漢字の表示を考えると4文字分ぐらいの表示領域しかない。……と具体的にイメージできるようにすると「ポケモン」のマップがキリキリ44分のださくさしかない感じだと思ってもおかしくはないだろう)。この表示領域だけでできるゲームという、例えば「ブロック崩し」とか、小さな「テトリス」とか、まあよほどミニゲームになるのだろうか……。

ちなみにD-PS-Dの付録CD-ROMに収録している「電脳パズル」は可能かもしれない(笑)。

また、これは正しい仕様がわからないので、本当に単なる予測というか、危険、杞憂の類に過

ぎないだろうし、長所の裏返しにもなるのだが、PSのメモリーカードとしても動作する、仕様次第では大きなプログラムをダウンロードすると、メモリーカードとしてデータのセーブに使える領域が小さくなっていきかねない……。

では、改めて、このPDA(仮)で何ができるのかを考えてみたい。

それは「PDA」という言葉、SCEIが「P用携帯型ゲーム機」とわかりやすくいわずに、あくまでPDA——パーソナル・デジタル・アシスタント——、この商品と呼んでいるところにヒントがあるように気がする。

つまり、PDA(仮)はあくまでPS本体でプレイされるゲーム(パーソナルでデジタルなエンタテインメント)を補助(アシスト)する道具的なものであって、決してそれ単体ではゲームマシンと見なすのではない、というところではないだろうか。

では具体的に、どのようなことが叫ばれるのかはいまだ、まず「時計」機能を使ったゲーム、あるいは……つまり、メモリーカードの中心に据えられているのだから、セーブされたファイルに日付データを加えるなんてことは実装だ。さらにカレンダーが入っているのを利用して、Sの「ルームメイト」のように、実際の時間に連動したゲームを作ることでもできる。

次に、会社や学校などのデータの交換、赤外線通信機能が装備されているのだから、それを利用して非常に簡単に防犯が手軽にデータ交換が行える仕組みとか、ここでミソになるのが、かなり高性能なミニコンピュータになったメモリーカードであるということ。つまり単純にデータをコピーするのではなく、例えば読書専用CD-SGで、セーブデータを配布することで「新たなセーブデータ」に生まれ変わる……なんてマネが、その場でできてしまうわけだ。

さらにここで時計機能——カレンダーがあることを考えれば、そのセーブデータの内容(例えば読書のデータ)を「読取、あるいは成長させる」みたいな、PDA(仮)ならではのオリジナリティのある使い方も考えられりする。

あと、これはゲームと直接結びつかずかどうかわからないが、単純な使い方のアイデアとしては、赤外線通信機能と液晶があることで、ちょっとしたセンサー感覚でのメッセージ交換ツールとして使えたりする。ぜんぜんほめられない例ではないが授業中にチョコチョコとメッセージを入力して、先生にいらぬように(「しゃべりなさいね、赤外線なんだから」夜だか同士でやりとりするとき、このPDA(仮)、PS本体と連絡がとれる、単体でも動いて、さらに持ち運びも簡単にできる

と考えると、それなりの使い方、そのアイデアがあることは、誰でも納得できることだと思う。

と、ここまでは納得がいくのだが、このPDA(仮)、実はもっと深いことを意味している予感もするのだ。

まず、今までのPSの原則を考えると、一部の極めて特殊なコントロール、例えばビデオのコントロールとかパチンコのコントロールのような形状からして特殊なものを除けば、すべてのコントロールで、なるべく多くのソフトがプレイできるようにと、PSのソフトウェアもハードウェアも設計されている。具体的に言えば、ネジコン、アナログジョイスティック、アナコン、デュアルショック、標準コントロール、あちこちから出ていようジョイスティック……これらがコントロールの大半で、すべてのPSソフトがプレイできるわけだ。そして、メモリーカードももちろん、PS発売以来、まったく変わらなずにサポートされている(これは当たり前といえは当たり前かもしれない)。

PSも発売されて4年、もうすぐ5年目に入ろうとして、マシン自体は普及しているが、時勢というものを考えると、そろそろハードウェアに注目しなくてはならない。これまでにゲームキャストが発売されて、実は大手メーカーの現行メイン機種の中では最も性能が古いマシンになろうとしているわけだ。この事態を考えた、向こう1年、せいぜい1年半ほどでPSもマルチメディアをするのではない、という予測をしてしまうのは、単なる予測として無理のない話だと思う。

そして、この予測が正しいという前提をとると、PDA(仮)が本当に発売されるというときは、このPDA(仮)、寿命としてはせいぜい1年少ししかないことになる(つまり)！ PDA(仮)が長年出るとすれば、それ以降、PSで出るソフトは当然減るといえる、PDA(仮)はGBなどと違って、PS本体と連動するという設計である以上、この問題は避けられない。安いものあるから、それでもかまわず、わざわざ1年そこそこ寿命がないものを発売するというのは、先に書いたコントロールの接続性を大いに損なうSCEIという企業としてはあまりに奇妙な戦略に見える。

と、これらのことを総合して考えてみるとPDA(仮)はPS2のメモリーカードとしても使える、さらに言えば、今までのメモリーカードも、デュアルショックも、ネジコンもすべて使える、外部周辺機器互換性のはずかろうか？ ということが考えられるのではないかと……(例えを挙げてもいいが、これはどうだろうか)。

さて、今回はまだ満足な情報も発表されていないものをちょっと大膽に予想してみた。ぜんぜんハズレている可能性もたつたしあるが、今までのSCEIの戦略や、その信頼性、実現してきたことを考えれば、このPDA(仮)(とその発展)にも、何が彼らが思っているような価値を感じてしまう、いずれにしても、PDA(仮)がPS本体との連動という新しいメディアを作り出すのはたしかなので、早くこそ選んでみたいと、僕は1人のユーザーとして、クリエイターとしても思っている。あ、そうだ、できれば「D」でも何かついてみたいね。何がおもしろいだろう……。

★いろいろトライしたくなる 芸術の秋とDNAの関係?

秋という季節は、芸術的なことに傾倒したくなるから不思議です。美術や演劇、映画観賞など……ハッキリいって華がればキリがありません。本来、何でもかんでも興味を持って、あれやこれやとトライしてみたくなる性分なので……私ってヤツは!! 心地良いさわやかな秋風を感じたとき、その性分がうきうきと来たワケであります (ホントは秋に限ってじゃないんだけどね?)。

ということで、10月11日まで新宿区立美術館で行われていた「ボール+スミストル+ブリット」展に足を運びました。イギリスのファッションデザイナーであるボール+スミスの世界をかいま見るのができるうえ、会場に流れているのはイギリスを代表するビ



イラスト:トモキヨシ

よききくりんのへんちくりんコラム

初心者者の気持ち

よききくりん
プロフィール

ときメモ」発売元で有名なキュートポイススタジオ。自衛隊はB格ライセンスを持つほどの超能力で、RCがOK! 芸術と秋と「デコトラ」はおまかせ(笑)。

ートルズの音楽で全体がBritain一色。中에서도、興味深かったのが、洋服がであがるまでの工程をミニチュアを使って表現したもの。ベルトコンベアに乗せられたパターンや生地、バリコレのモデル、梱包のための段ボール箱など、あまりのキッチュさに何度も何度も食いつくように見てしまいました。色使いのきれいな服を生み出すボール+スミス氏がよって身近に感じました。芸術の秋だわ!!

話が変わって。先日ある劇団の役者さんと飲んでいたときのなんだけど、どこかの土地を訪れたときに「あつ、この場所何か落ち着くとか肌に合っているって感じることもあるよね」という話で妙に盛り上がりやしました。私はこういうことけっこうあるんです。日本でも海外でも、その場所の温度や湿度とか何ともつかないような、ずっっとそこにどまっていたくなるような不思議な感覚に

なるのです。「きつと自分のDNAの何か」がその土地と何らかの関係があったんだろな」という結論になりました。共感できる話で思わずうれしくなっちゃいましたよ。

さあ、今回のゲームレポートは約東通りの「爆走デコトラ伝説」第2弾! 車のパーツを購入できるショップについてです。私はさっさとフロントとサイドのパネルをわくわくするカッチョイイヤツにチェンジ。それからやっぱり足元をビシッと決めるために、アルミをチェンジ。中には夜走ると光を発するキウモノがあるのですが、これをつけて走ると夜間走行が楽しくなっちゃうかも?

次にちょっと脚氣をだして接続してみたのは選手選手キッカの電撃しどいーポディベントよね。たまにこういうド派手なトラックが走っているのを見かけるけど自分か乗る勇氣ありますか?

ソフトメーカー広報さんによるリレーコラム!

広報ラブストーリー

広報さん
プロフィール

かんこんがで通目の「サイバネティックエンパイア」は、実は「ガオ!」で好評連載中の「EAT-MAN」でおなじみの吉富昭仁先生がキャラクターデザインで参加しています。

★あの伝説のブランド がTGS'98秋で復活!

短編集連載企画「広報ラブストーリー」第2回のゲストは、日本テレネットの鈴木さんです。さてさて、日本テレネットさんといえば、PSでは「バーレープロ」シリーズのパチンコソフトでおなじみですが、実は! 今回のTGS'98秋で、なななんとびっく! 古くからのゲームファンには感涙もののあの「ブランド」を復活させるそうです。カンいい人はもうわかりましたか? 思わずメガドローンのコントローラ、探してませんか? それでは、さっさと鈴木さんに御登場いただきましょう。どうぞ!

★

みなさんは「ウルフチーム」をご存知です

か? 今でも隠れファンが存在する、知人さん知名前前、ブランドネームなんです……かれこれ10年近く前になりますが、パソコン版の「斬」シリーズや「天舞」シリーズなどで硬派なソフトを開発・販売していました。その後もパソコン版で数多くのソフトを手掛け、コンシューマーに移行した6年前には、メガCDソフト「サンダーストームF X」や「タイムギャル」などのLDゲームで一世を風靡したんですよ (個人的には、ちょっと古いものになっちゃいますがPC-98版の「ワイルドハイスターズ」や「妖撃隊」が大好きですね。本当におもしろいので、PC-98を持っている人は進んでみて下さい。それからSFCで発売した「神王伝」シリーズもシステムやストーリーもじっくりして絶妙な一品です。……その後のいろいろあって、5年もの間沈黙を守り続けていたんですが、ついに今回、

「ウルフチーム」のブランド名でオリジナルタイトルを発表しました! 「Cybernetic EMPIRE(サイバネティックエンパイア)」という3DアクションAVGです (もちろんPS用ソフトですよ)。ゲームの内容は11月に発売されるDPSを続けたら行ければわかってもらえると思いますので、この場での説明は省略しますが、たぐいし鋭意開発中! 開発スタッフが追まわり込みでバージョンアップを続けていますので、おもしろさがCD-ROMからにじみ出るようなゴキゲンゲームになるでしょう! というわけで、その「ウルフチーム」と「サイバネティックエンパイア」の全貌が明日から開催される「東京ゲームショウ'98秋」で日本テレネットのブースで出展されます。ブースの内容はというと、「サイバネティック」のクイズ大会や出演声優 (桜井智子、山崎たけし、遠近大志子さん) さんによるトークショーなどなどの様々なイベントでステージを盛り上げます。もちろん、実際に「サイバネティック」を見て、触って、遊んでいただくこともできます。さらに、ゲームに登場する女性主人公ニーナ (なぜかチャイナ服) の超SEX YOUSUプロコンバニオンも多数用意 (笑) いたしますので、これまた一見の価値あり! ご来場の際はぜひ日本テレネットブースまで遊びに来てね!! ……あつ、今、気が来ました。「ウルフチーム」は、日本テレネットのブランドネームです。これ、大事ですよな。

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

銭田重昭
プロフィール

フリーの業界系通信の方。最近まで、ヤマキ株式会社所属で、パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話はおまかせです。もちろん、読者関係もバッチリ。

★TVゲームソフトの法的解釈とは……?

前号(85号)の前フリで、「このところ仕事に忙しかって……」というお話をしましたが、こじり週刊にもメチャクチャなスケジュールトラブル続きで死にそうでした。連日、睡眠時間が3時間くらいしか取れないで、ナチュルハイな状態で仕事をしています。フリーになってからの方が、絶対的な仕事量は少ないんですが、このコラムには忙しい話しか書いてないんですよ。冷静になって考えてみると、このコラムのめい切りとほかの仕事とがダブるケースが非常に多いことがわかりました。だからって原稿が遅くていいわけではありませんが……。今回のメインの仕事は某RPGの攻略本だったのですが、これが考えられないようなトラブル続きだったんです。天災もよく、お天やかな平日の夕方、突然な家の前触れも「停電になり、攻略用で作成していたデータが飛んだのが始まりました。次にウィンドウズ機のFAXモデムが壊れ、このあたりでTA(ターミナルアダプタ)とFAXが異常をきたすなどの通信機器異常が連鎖して起こってしまったのです。さらにはMacがデータ用のハードディスクを認識しないようになると、メインのシステムにエラーが連発するようになるわ……などなど、よくもまあと感ずるくらい様々なトラブルが斬りました。仕事から、作業用のパソコンには二重三重のバックアップがありましたので、致命的なダメージを受けていませんでしたが、こんなことあるんです。この仕事が終わったら、おほらいをしてもらったほうがいいかもしれません。

えっと、グチはこの辺にして、そろそろ前号の続きに戻しましょう。前号では、ついに中古販売問題で裁判が起こったこと、デジタル著作権の法的解釈についてお話ししました。今回は「中古ソフトが法律上どういう立場になるか」を中心に話していきます。

中古ソフトの問題については、法律界(法律の専門家たちの聖域)でも関心度は高く、現在も様々な議論がなされています。ここで論点となっているのが「ゲームソフトは法律上、どういう位置づけにあるか」という点です。……といわれても、ちょっとわかりにくいですが、

これは、この問題について触れはじめたときにお話したのですが、これに関わる様々な権利について規定してある法律、例えば著作権法などが制定された頃は、TVゲームはなかったのです。これが本についての法律問題でしたら、法律の条文にある「出版物、あるいは印刷物」と書いてあるところを見ればいいのですが、TVゲームに関しては項目がないのです。ですから、裁判といった法的な争いが起きたときには「TVゲームソフト」というものが「法律で定められている品目のどれに相当するか」ということが大きな問題となります。極端な話、裁判所が「TVゲームは本と同じ扱いをすべきである」と裁定を下せば、法的な扱いについては「出版物」や「印刷物」といった項目と同じ扱いにすればよい、ということになります。

ところが、ソフトメーカーサイドでは「TVゲームは映画と同じである。したがって、映画と同等の法的権利を持っている」という立場を取っています。著作権法では「映画の著作物」には「映画の効果に類似する複製、または視覚効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含む」(著作権法2条3項)とされています。TVゲームもTV画面上でサウンドをもとめて動いている、ロムやCDという「物に固定されている」から「映画と同じ著作物

だ」というわけです。そして、最近のTVゲームではムービーシーン(ちなみに直訳すれば、映画の画面)を多用している作品も多いので、これは説得力があります。実際に「バックマン裁判」(昭和59年・平成6年)では、TVゲームは「映画と同じ著作物」だと東京地方裁判所が裁定を下しています。

ここで「じゃあ、映画と同じということでもケリがついたんじゃないの?」という当然の疑問が出ると思いますが、ここからが法律論争の面白いところなんです。まず「法律で決まっていなかったことについては、裁判所の裁定が法律の代わりになる」とはいいても、これは最高裁判所で裁定された事項についてのみに適用されるのです。したがって、前述の「バックマン裁判」は地方裁判所の裁定なので、法律と同等の効力までなく、これはあくまで「参考データ」にしかならないのです。

また、今回の中古ソフト裁判では、ソフトメーカーサイドが「映画と同じである」としているのが「頒布権」(はんぷくけん)という「誰に販売するかを決定する権利」を主張していることが目的だという点も、話をややこしくするのに一役買っています。つまり「TVゲームソフトは映画と同じだから、作った人だけに誰に販売するかを決定する権利がある。したがって中古だからといって、勝手にほかの人に売りつけてはいけない」となるわけです。

この「頒布権」については、次号でもう少しお話ししたいと思います。■ファミコン全盛期の秋葉原には、中古や海賊版のあやうげなゲームソフトを扱うお店がたくさんありました。今ではみんな、まっとうなゲーム専門店に買って、この手の商品は影をひそめていたのですが……最近、まっとうな店などにも中古や海賊版のTVゲームソフトを扱う店が出てきました。まあ、個人的にはこういう「バチモン」もある意味ではおもしろいものもあると思うのですが……これはいけないことですよ。



イラスト: 野村博士

フ
レ
ゼ
ン
ト
当
面
者
発
表
(
敬
称
略
)

[illegible]

【20】電撃プレイステーション86号への意見・感想を書いてください。

読者プレゼント

Vol. 86

1 ナンジャタウン 特別ご招待券(ペアで)



▲東京・池袋のサンシャインシティ(内)にある、テーマパーク。ここでのVIP特別招待券をペアで。有効期限1999年1月31日。
(提供 ナムコ)

5名

2 「みつめてナイトR」 大冒険版 店頭用ポスター

▲コナミとレッドカンパニーが手がける本格RPG「みつめてナイトR」の店頭用ポスターを5名様に!
(提供 コナミ)

3 「マール王国の人形姫」 店頭用ポスター

▲予約キャンペーン告知用のR2サイズポスター。もちろん普通は手に入らないプレミアムものの一枚。
(提供 日本一ソフトウェア)

各10名

『アドヴァンストV.G.2』グッズ…提案 テイニエル

4 「アドヴァンストV.G.2」 設定資料

▲木村貴志氏の手による設定画両面表紙の設定資料集。「A.V.G.2」全キャラの設定が楽しめるに!
(提供 テイニエル)

5 「アドヴァンストV.G.2」 ポストカード 5枚セット

▶表面にマット加工をほどこした。使うのがもったいないポストカード。
(提供 テイニエル)

5名

6 「ストライカーズ1945 II」 特製ピンバッチ

▶発売を記念して作られたピンズ。裏面はカッコいい!!
(提供 彩家)



7 「ひみつ戦隊メタモルVテラックス」 製品版封入 特製キャラクターカード

→製品版に同梱されている特製キャラクターカード。5枚セット。絵柄は賞品とは異なります。
(提供: 毎日コミュニケーションズ)

5名

8 「Blaze & Blade Busters」 特製メモリーカードケース

▲メモリーカードが4枚入るメモリーカードケース。パーティプレイ用に。
(提供: T & Eソフト)

10名

9 「JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction」 特製CDケース

▲「JaJa馬〜」のロゴが入ったプラスチック製CDケース。お気に入りのCDが5枚収納できる。
(提供: G.M.F.)

5名

各3名 PSソフト

秋は台風で大変でしたが、PSソフトは年末前の駆けさ。のんびりプレイしたいこの4本です。



10 「ひみつ戦隊 メタモルVテラックス」

▲美少女と戦隊ものもミックスした、TVアニメ商売のAVG。
(提供 毎日コミュニケーションズ)



11 「サイレントメビウス CASE: TITANIC」

▲麻宮騎田原作の人気コミックの世界観で作られたAVG。
(提供 ガイナックス)



12 「サ・ゲームメーカー 〜発売前100円本外伝〜」

▲ゲーム制作の過程をリアルに体験できる新感覚のSLG。
(提供 アウセラ)



13 「グラニュー島」 大冒険

▲お菓子の国や雪山などを駆け抜けるアスレチックレース。
(提供 秀和システム)

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol. 89 (11月13日発売) で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。



※本ゲームはPlayStation®2専用ソフトです。プレイステーション®2のハードウェアの性能が必要です。

失われし貴婦人へタイタニックよ……
貴女の航海はまだ終わっていないかったのか？



アドベンチャーゲーム

CASE: TITANIC

原作・総監督
麻宮騎亜

(角川書店コミックドラゴン連載中)



作画監督
キクチマサカ

パソコンゲーム界を風靡したあの名作が、
プレイステーション®2用ソフトとして復活！
「天空に浮かぶタイタニック」悲劇の豪華客船
に秘められた謎とは……？
5人の美女とともに驚き明かせ！

サイレントモビウス

SILENT  MÖBIUS

10月8日発売 定価¥5800(税別)

GAINAX <http://www.gainax.co.jp/>

株式会社ガイナックス
東京都港区南青山4-22-24 南青山ビル TEL:03-3546-4544
FAX:03-3546-4545
©2000 GAINAX
記載の会社名・製品名は当該社の登録商標です。
販売・総代理 株式会社ガイナックス

DENGKI SOFT STATION

電撃ソフトウェアステーション

期待の新作満載

名作続々
星の丘学園物語の仲間たち

ストリートファイターZERO3
モンスターファーム2
サイレントヒル
PSコミック 2999年のゲーム・キッズ
serial experiments lain
サンバギータ
星の丘学園物語 学園祭 その他

イラスト/伊藤勇太

アーケード 『ZERO3』が

3大要素を
スクープ!!

PS版
オリジナル

ストリートファイター
ゼロスリー



すべての格闘
ACTファン
が目する『スト
リートファイター』
シリーズ最新作が、
アーケード登場から半年
の超スピードで移植。今回は、
PS版の最新情報
と『ZERO3』の
持つ魅力を、パッチ
リ紹介する!



ストリートファイター
ZERO3

12月(予定)
▶ 価格未定
▶ カプコン
▶ PC移植も予定中、PS2版も予定中

SCOP 噂の新周辺機器「PDA(仮)」に対応!



▲ひと目で分かるからさ
ら、利便性に優れたキヤ
プコン「PDA(仮)」を使
用したときのみに出現する、
新しいモードもあるらしい
のだが……



なんと、このPS版『ZERO』は、
既述の前作『PDA(仮)』に対応する
ことが判明! 自分のキャラを『PDAフ
ァイター(仮)』に変換して育てることが
できる。育成機能を搭載しているのだ。キヤ
ラは、いろいろなミ
ニゲームをクリアす
ることで必殺技を覚
えていき、PS本体
とリンクすることで、
『ZERO』本来の
キャラの性能を変化
させることも可能な
のだ。



▲メモリーカードもな
がら、使用可能!

ストリートファイター-ZERO3

原点へ
は新たな

で大人気稼働中の 完全移植+αでPSに登場!



SCOP アーケードの隠しキャラ3人が最初から使用可

アーケード版「ZERO3」で時限式(強制時間や一定以上のインカム+コマンド入力など)で使用可能になったM・バインソン、ユリー、ユニーの3人の隠しキャラクター。このPS版では、彼らを「隠し操作を必要とせず」最初からプレイヤークラクターとして選

択できることが判明したぞ。これで、コマンド入力ミスで、通ったキャラをプレイする危険性はなくなった。また、アーケード版では、エンディングのなかった3人だったが、PS版では果たして追加されるのか……? その辺は、彼らのファンならずとも気になるかもしれない。

▼バインソンも新スーパーコンボ「王ガトンブロー」を引く下げて戦術が



★キャラミの技を忘れない。それで、エンディングをプロットだよ。

意志を持たない
悪魔の戦闘兵器



ユリー&ユニー

犯罪組織シャドルーの結核・ペカが作り上げた強化人間。現在は、次第の多いプロトタイプ(キャラミ)の試験命令を受けている。小柄な身体ながらも、女性とは思えない破壊力のある技を駆使する。

一撃必殺
荒ぶる猛獣
拳!

M.バインソン

「ネオ」で登場した、シャドルー頭目王の1人。設定がボクサーのため、必殺技「スーパーパンチ」という具色キャラ。腕力に高い攻撃力と実力を持つ。

SCOP さらにオリジナル要素がある

▼バインソンが使用したことにより、シリーズで初めて登場していないの1人……



「PDA(Ⅷ)」に制し、ボスキャラたちが最初から使えらるという。PSならではの追加要素に加え、さらに新しい情報もキャッチしたぞ。なんと上で紹介した3人以外にも追加されるキャラがいるらしい! どんなキャラが新たに参戦してくのかは未定だが、移植の完成度には定評のあるカプコンだけに、その期待を裏切らないはずだ。

▶新キャラだけでなく「サブバインソン」や「サブバインソン」など、家庭用ゲーム向けのモードも、もちろん追加される?



CHARACTERS

格闘ゲームの楽しさの1つは、好みのキャラクターを自在に操ること。ここでは「ZERO3」に登場する、プレイヤーの分身として習得的な25人のキャラクターを紹介しよう。



さくらの永遠のライバル

かりん

神月財閥の1人娘。幼い頃から専業主婦育の一種として、あらゆる武術・格闘術を学んでいる。



コーディー

かつては格闘家としてもメロロシティを収めた実力者だが、現在は中絶の生活に陥り、ケンカ屋連日の日々を送る。

堕ちた英雄はなにを思う?



角界を飛び出した異端児



バルログ

「メロロ・シティ」の有力者。無類の暴力を好む。その力により、メロロシティを支配している。

美を求め、仮面の貴公子

▼小柄ながらも、男にも負けないパワーを持っている。



E.本田

「メロロ」の強さを世に知らしめるために、角界を出て格闘家の道へ出る。今、時代は彼の技を待っている。

R.ミカ

幼少より優れた「リングの星」を目指す熱血少女。今は仮面のメロロ・シティを倒すことを夢見ている。

『ZERO3』より参戦する
7人の新たな挑戦者!

「ストII」シリーズからの復活キャラ、横スクロール格闘ACT「ファイナルファイト(FI)」から、そしてオリジナルと、新旧取り混ぜた新戦役たち。彼らはいかにどんな戦いを見せてくれるのか?

SYSTEM

新システム1 ISMセレクト

ISM(イズム)ってなに?

「オリコン」や「スーパーコンボ」など、3種類のシステム(ISM)から、自分に合ったものを選択できる。文字通り自分のISM(主眼)にのっとった戦いをする事が可能なのだ。

▼ISMはキャラ固有の決定、キャンセルにより、仕様が変化する場合も。



3種類のISM

X-ISM

「ストII」に近い、シンプルなISM。スーパーコンボは、1種類だけ使用可能。空中ガード、ゼロカウンター、地上受け身などができなくない。しかし、スーパーコンボゲージの溜まり方が早く、攻撃力も高い。

Z-ISM

本物の基本ISM。「ZERO2」に近く、スーパーコンボを1~3(キャラによって違う)種類持ち、ゼロカウンター、空中ガード、地上受け身などもOKの、もっともバランスが取れているISMだ。

V-ISM

「オリコン」を重視したISM。今回「オリコン」は、V-ISMだけで使用可能でスーパーコンボは一切使えない。そのかわり、基本的にはZと同じだ。ただ、3種類の中で、一番移動速度が早いという特徴がある。

完成度の高い「ZERO2」のシステムをもとに、より対戦をアツクさせる新要素をプラスした「ZERO3」。ここでは、初めて「ZERO3」を知る人のために、その特徴的な3

つの新システムを簡単に解説しよう。これらを理解したうえで、今のうちにPS版「ZERO2」を買って、発売日までに予習しておくのもいいかもしれないぞ。

Monster Farm 2

あの人気育成SLGの 第2弾が登場

キリッロから
PDAから

CDからモンスターを生み出す、画期的なシステムが話題を呼び、ヒットとなった『モンスターファーム』の続編が、ファンの要望に応えてついに登場。プレイヤーとともにモンスターを育てるホリィちゃんに変わる新キャラの登場や新モンスターの追加など、『2』の新要素を『1』と比較しながら徹底解析する※!!



モンスター
ファーム2

発売予定

- ◆ 2/25
- ◆ PS2/GBA
- ◆ 対応PDA(新機軸)対応

モンスター 300体以上のモンスターが出現

音楽CDからゲームCDに至るまで、いろいろなCDを読み込ませることでモンスターを誕生させることができるのが本作の魅力の1つ。前作でも多彩だったモンスター数も、『2』では300体以上と大幅アップ。それでは、『2』で登場するモンスターを、新種も含めて紹介していくぞ!!

2でパワー
UPした
ポイント
を大研究!!



ダクワン

体長: 35cm・体重45kgの
ちっちゃなアヒルのようなモ
ンスター。翼と脚がワ
ザになっているが、
何らかの方法で維持
している。

スエゾー

黄色い体と大きな目がカ
ワイ、「モンスターファ
ーム」のバスコットのモ
ンスターだ。体長: 64cm
体重は45kgだ。性
格はわがまま。

ネンドロ

体が逆のようなモン
スター。腹を膨らげると
8m以上にもなるが
苦悶は腹を膨らしている。
体長は150cm、
体重は1.20m。

モンスターの表情も さらに多彩に



モッチー

つぶらな顔
と、ピンクの体が
特徴。体長は1.42m、体重
は72kg。そのカワイイ外見
で、第2の「スエゾー」
を目指す!!

前作

ちょっと少なめの215体!

「1」に登場したモンスターは
全部で215体。今のところ「2」
に登場する「1」のモンスター
は、左で紹介している「スエゾー」
のみ。残りの214体のうちどの
モンスターが出るのか。経
験を期待して待つていよう!!

New

進行役の コルトちゃん

本名は「コルティア」というが、
苗字からは「コルト」と呼ばれている。
明るく元気で14歳の女の子で、少
しお世話屋だ。

あの
スエゾーも
出るぞ

ホッパー

体長: 64cm、体重は
45kgの小室モンス
ター。やんちゃな性格で
プリーダーのいうことを
無視して突っ走りながら
タイプである。



舞台 舞台は3Dポリゴンに

「2」での変更点はモンスターの数だけではなく、グラフィックの進化も挙げられる。パーク(町)画面やファーム画面にもポリゴンを使用。すべてが3Dでリアルに表現されているぞ。

パーク画面

モンスターを口から生み出すことができる「モンスター神機」や、モンスターを一時的保管できる「モンスター工房」へ行くことができる「パーク画面」。町の中を人が歩いていけるなど、より生活感(?)がアップした。



ファーム画面

モンスターを育てるメイン画面となるファーム。3Dポリゴンになったことで、季節による景色の違いや天候の変化が随分と溢れるようになった。また、ファームの建物が見えやすくなるなど、視覚的にファームの変化が見られるようになったぞ。



季節や天候で変化する

四季折り新りて変わって行く、育種グラフィック。その変化の図をお見せしよう!

春



▲のどかな新緑のファームの春。新緑が美しい(?)。

秋



▲季節が1画に染み渡り、シックな色合いをおぼる。

冬



▲一面が雪世界になる。白く思える(??)。

前作 背景はすべて2Dだった

根本に揺られたような、濃い色合いの「1」の背景グラフィック。こちらも、牧場的なイメージがでていて「グッド」。「2」では、違和感なくポリゴン化されている。



▲ファンならおなじみの画面。今は懐かしい風景だ。



▲トレーニング画面。前作の「1」同様、ひと目でトレーニングの成果がわかるようになっている。

モンスターの育成に欠かせないトレーニングメニュー。今回きた画面特典から、そのメニューの項目に、「超絶強」や「すもぐり」など、少し変わったものが追加されたことに気付くだろう。これらのメニューから、モンスターのパラメーターのかなり細かい部分までプレイヤーが育てられるようになったと予想できるであろう。

修行シーンも 完全にリニューアル

トレーニングを実行すると、モンスターがトレーニングを行うデモが流れるが、「2」ではこの画面も3Dポリゴンで表現されるようになったぞ。下の画面写真を見てもらえばわかるように、斜め上からの見下ろし画面となり、成功したかどうかは直感的に判断しやすくなった!



▲これは体当たりでトレーニング

前作

2Dキャラが大活躍

「1」のトレーニングシーンは、紙芝居のような2Dで表現されていた。モンスターの動きもコミカルで、こちらも味があるね。



▲このように、2Dのキャラが活躍する。

性格&個性

個性が付いて育成がより深く

モンスターの育成によりバリエーションを持たせるために、「2」ではモンスター1匹1匹に性格が設定されるようになった。その性格は、良いモンスター/悪いモンスター/普通のモンスター、の3つに分隔されるようだ。それぞれの性格で戦い方が異なるなど、生まれたモンスターの特徴付けがさらに深くなったといえるぞ。



ハッキリ

▲性格がはっきりと決まると、ほめたときなどの反応が変わるぞ。



スネやすい

前作 モンスター自体の個性のみ

「1」でも、モンスターの性格としての個性があった。仕事やトレーニングの成長に関係していたぞ。



PDA (仮)にも対応

現在まだその詳細は不明だが、PDAに対応することが早くも判明! PDAには時計の機能が付いているので、キーチェーンタイプの育成ゲームのように、外でモンスターが育てられる、なんてことも考えられる! 詳細が判明したら、すぐにお知らせするぞ。



お楽しみに

育成

育成メニューも新しく!



SILENT HILL

サイレントヒル

見えない恐怖

コナミが満を持して放つホラーアドベンチャーの超大作が、この「サイレントヒル」だ。美麗なムービー、謎に満ちたストーリーなど、魅力満載の期待作だ。



サイレント ヒル

99年春(9)

▶ 登場予定
▶ コナミ
▶ MC(プロダクション), DS (ACR/DS)

主人公

ハリー・メイソン

普通的生活を送っている、主人公ハリー。このハリーが休車のためにサイレントヒルに車を走らせたことが、この惨劇の発端となる。何の特異能力も持たないハリーが助かる道はあるのか?

隣の市の婦警

シビル・バネット

オープニングで、ハリーの車を追いついていったバイクに乗っていた、隣の市プラマの婦警。ハリーに銃を貸してくれる、ゲーム前半でキーとなる人物。

すべての人が、

サイレントヒルで物語を紡ぐ

登場人物たち

この「サイレントヒル」に登場する人物は、ごく少数だ。ただし、この登場人物には、みな謎が秘められているのだ。特にシェリルの出生にまつわる話は、物語の真相に大きく関わってくることだろう。今回紹介するのは、3人+αだが、次回でもっと詳しく紹介するぞ。

オープニングで、サイレントヒルに向かうハリーの車の前に飛び出してきた、謎の女性。その正体は……。

事件の糸を握る? 謎の女

7歳になるハリーの娘。ハリーが起こした事故のあとに忽然と姿を消す。彼女を発見することが、謎の解決に大きく関わる。しかも彼女にはほかに謎が……。

何らかの謎を持つ…

主人公の娘
シェリル・メイソン



恐怖の時ここに始まる…

開発者緊急インタビュー

いまだその実体が明確ではない「サイレントヒル」。このゲームのポイントについて、開発者に緊急インタビューを敢行!

——このゲームのテーマは何なのでしょう?

ディレクター外山氏(以下、外山): テーマは「恐怖」というごくあたりまえなものですね。ただ、コンセプトとして、5・キングに代表される「アメリカンゴシック」の世界的確立を目指しました。登場人物の固定化や描写、オープニング部の展開などを見ていただくと、その雰囲気が、感じてもらえると思います。あと、システム的なコンセプトとしては「視界制限の恐怖」ということがあります。ゲーム中の建物の外側では暗く視界が利かず、部屋の中では真暗で、その手をライト1つで照らすといったシーンなど、今までとはひと味違ったところを追求しています。ほかに目や光線などの視覚効果にも、徹底的にこだわっています。

発端

ゲームの発端となるオープニング部分。鏡シェリルとともに、車でサイレント・ヒルの街に休暇に向かったハリーの前に、謎の女が急に飛び出してきた。必死で逃げようとするハリーだったが、そのために、路肩にぶつかり……



事故の衝撃から目を覚ましたハリーは、車の中にシェリルの姿がないことに気づく。あわてて車を飛び出したハリーだが、あたり一面は濃い霧が立ちこめ、まったく見当がつかない。そんな中を、足にも見える人影をひいて、街の内部に入り込んだハリーは、突如異形の怪物に襲われる。ハリーは逃げ出す間もなく倒され……

怪物

恐怖の町で 繰り広げられる 悪夢!!

再び意識を取り戻したハリーの目の前に現れたのは、車も走行中に止まっていた異常だった。彼女はシビル・ベネットと名乗り、車庫用の鍵をハリーに渡して、街の中の様子を見に行く。ハリーもまた、行動を起こそうとするが、決まっても異形の怪物が現れる……



接触

——タイトルの「サイレント・ヒル」に、舞台となる街の名前以外の意味はあるのでしょうか？

外山：これは純粋にゲームの舞台となる街の名前ということです(笑)。

——このゲームでは、ストーリーの分岐点はあるのでしょうか？

外山：細かい点を除けば、基本的な大筋となるストーリーは1つです。

——それでは、エンディングは複数あるのでしょうか？

外山：エンディングについては、グッドエンドとバッドエンドが数種類あります。

——ゲームは、ハリーの行動という形で展開するのでしょうか？

外山：ゲーム全体で、プレイヤーはハリーを操作することになります。

——ゲームの難易度はどうなるのでしょうか？

外山：ゲーム中には、拳銃やナイフを使ったアクションの要素があります。この部分の難易度は、和気爽やかにしてあります。難しく先に進めないというように感じることがないです。また、逆にどんなにアクションがうまい人でも、状況にもよりますが、戦闘時にはある程度のダメージを受けざるを得ないような設定にしています。これは、「完全に攻略できるような敵からは、恐怖を感じることはできないのではないか？」という考えからしています。このゲームでは、アクションの上手下手よりも、戦わなければならない場面が、選ばれるべき場

現時点でわかっているストーリーは、オープニング部とあとほんのわずかな、全体の数%程度と思われる。夢とも現実ともわからない不可思議な世界を舞台に、物語が進んでいくのだが、注目すべきなのはストーリーの場所場所に挿入されたCGムービーだ。めめらかな動き、存在感にあふれたキャラクター、など目を見張るばかり。次回以降の続報に期待してほしい。

合々の状況判断が重要になると思います。

——恐怖さの部分などはどうでしょうか？

外山：序盤はともやさいです。ただ後半になるといくつか難しく感じるものもあるでしょう。考える楽しみや、謎を解く楽しみを感じてほしいと考えていますので、そのようなバランスにしてみました。

——ゲーム中のセーブはどのようなのですか？

外山：特定の場所で可能となります。例えば医務室や病院などのような場所です。あとセーブの回数などには特に制限はありません。

——どうもありがとうございます。

次回では、もっと詳しい情報を徹底的にインタビューする予定。お楽しみに。



指先で読むストーリー! 「PSコミック」再始動!

2999 GAME KIDS

「2999年のゲーム・キッズ」は、作家・渡辺浩武氏がこの「PSコミック」のために書き下ろしたオリジナルストーリー。テキスト、CG、アニメ、実写など、さまざまな手法をミックスした独自のスタイルで表現される不思議な感覚の物語だ。

2999年のゲーム・キッズ



この現実が
すべて夢だったら。
そう考えたことは
ありませんか?

STORY

機械都市に暮らす工場労働者の僕は、妻のマリーと2人暮らし。すべてが人工で構成された都市の中で、単調だが幸せな日常を送っていた。しかしある事件をきっかけに、奇妙な夢とさらに奇妙な現実が僕の周りで動き始める…。



▲美少女アロリスト、リゼ、街に隠された秘密の鍵を握る。



▲現実の正体を疑いながら暮らす本編の主人公。

▶この世界の主人公はデパートで働き始める…。

▲妻のマリー。家庭では虎胆な良き妻だが、実は…。

2999年のゲーム・キッズ

12月(予定)

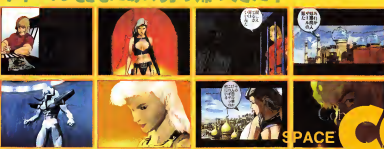
▶¥2,000 (予定)

▶SCEI

▶MC (P70791, DB (ACB810))

「PSコミック」最新ラインナップ初公開! COMING SOON...

サイコガンとともにあの男が帰ってきた!



前作「コブラ・ザ・サイコガン」に続く「P Sコミック」版「コブラ」第2弾。今作では豪華声優陣の起用や、CGムービーの採用など、さまざまな新要素が追加。コブラの新たな魅力を味わうことができる。

コブラ・ギャラクシーナイツ

発売日未定 ■価格未定 ■SCEI

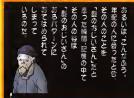
SPACE

GALAXY NIGHTS

コントローラのボタンを押すことで物語を読み進めていく、新しいタイプのソフト「プレイステーション・コミック」。今回は、新たにラインナップに加わった3タイトルをまとめて紹介。そのユニークな魅力に迫っていくぞ！



「PSが物語を1000年ぶりに進化させました」プロデューサー渡辺浩武氏「PSコミック」を語る



「PSコミック」は、デジタルツールを使った新しい表現の形で。物語を書く人間から、ここはゆっくり読ませたいとか、ここは文字じゃなくて音で伝えたいとか、表現方法に対するいろんな要求を持っていると思うんですが、それを実現してくれるのが「PSコミック」なんです。紙の上に書かれてきた物語が1000年ぶりに進化するんです。

「自由度の高いメディアです」

「2000年のゲーム・キッズ」では、若い人から共感してもらえるだろうテーマを掘り下げています。「自分のクローンを作って、その自分が目の前にいたときに自分は死ぬのか」とか「バーチャルリアリティが現実よりもリアルな時代で、現実と価値があるのか」とか。そういうテーマを活字で書こうとすると、難解になってしまうことが多いんですが、「PSコミック」ならわかりやすく伝えることができます。『PSコミック』は、ハードの性能が初めて、PSがこれだけ普及したことで初めて可能になったメディアなんです。

と決定的に違うのは、物語の本筋が大きく変えることがないという点です。ストーリーの途中で大きな分岐があるんで、1度プレイして終わってしまうものではないんです。大きなテーマは変わらない。僕は作家として伝えたいことを熱意に持っているんで、物語の行方を読者に委ねようという視点は作れないんです。現実をどういう視点で見るべきかというところを、若い受け手に対してキチッと提示したいですね。まあ、「PSコミック」自体、非常に自由度の高いメディアになっていまして、いろんなクリエイターの人に参加してもらって、そのなかでどの作品を作ってもらいたいと思います。

CASE1 文章の表示の方法には、縦書きと横書きの2種類があります。縦書きの場合は、文字が縦に並び、読み進めるのが楽です。横書きの場合は、文字が横に並び、読み進めるのが楽です。

縦書きと横書きの2種類があります。縦書きの場合は、文字が縦に並び、読み進めるのが楽です。横書きの場合は、文字が横に並び、読み進めるのが楽です。



プレイヤーが自分で物語を進めているという感覚を大事にするために、いろいろな仕掛けを盛り込んでいます。例えばスケッチブックに絵を描くシーンでは、コントローラのボタンを押すことでシヤッシヤッとか音が描かれています。例えばスケッチブックに絵を描くシーンでは、コントローラのボタンを押すことでシヤッシヤッとか音が描かれています。



CASE3 コーヒーを淹けっぱなしにすると、自動的に時計が止まります。これは、プレイヤーが物語を進めているという感覚を大事にするために、いろいろな仕掛けを盛り込んでいます。例えばスケッチブックに絵を描くシーンでは、コントローラのボタンを押すことでシヤッシヤッとか音が描かれています。

ストーリーが大幅に変化するわけではないんですが、インタラクティブな感覚は味わってほしいと思います。(渡辺)



特に僕の小説の読者はPSを持っている人が多いです。おそらく読者のPS所有率が一番高い作家は僕なんじゃないかな(笑)。今、ハードカバーの本の価格が1500円くらいだということを考えると、このソフトが2000円で買えるというのはいい状況だと思います。

この「2000年のゲーム・キッズ」が、いわゆるサウンドノベ



渡辺浩武
「PSコミック」プロデューサー
ハイクォリティな作品を制作するマルク・クリエーター。小説家としても、この分野で活躍している「アン」はメディア、(3)を発売をはじめ、読者作品を次々と発表し続けている。

「PSコミック」最新ラインナップ初公開! COMING SOON...

大ヒットコミック「SLAM DUNK」の作者、井上雄彦氏がホームページ上で連載していた作品を「PSコミック」で再現。宇宙規模で行われるバスケットボール選手権を描いた物語。

ブザービーター

●発売日未定 ●価格未定 ●SEI



BUZZER BEATER

バスケットボール宇宙リーグ開幕!

サンプルロムで全体像が明らかに!!



▲ネットワークに存在するムービーファイルには、差し替える表現をしたが、映像に関する映像が記録されている。ネット上でキミをナビゲートしてくれるレインと玲音は、よく似ているのだが……?

「lain」をスタートさせると、まず目に飛び込んでくるのはOSの起動画面だ。このソフトではPS本体をネットワーク端末に見立てており、キミはこの端末を利用して、情報ネットにアクセスすることになる。ネットの中に入ると、1人の女の子が空中に浮かぶ記号の中に立っているのが見えるはず。彼女がレインと呼ばれるペルソナ（人格）で、周囲の記号はネット上に散らばっているデータを表している。データのアイコンをクリック



▲ネットの中に立つレイン。キミがデータを指定すると、レインがそれをキャッチしてくれるのだ。

すると、レインはそのアイコンを捕まえて、内容を見せてくれる。つまりレインはちょうど、ネットの閲覧ソフトのような役割を果たしているというわけだ。

こうしてキミは、ネット上に存在する無数のデータを集めていくことになる。情報の海の中で、キミは何を見ることが出来るのだろうか?

これが PS版のジャケットだ

右で紹介しているのが、PS用ソフト「lain」のジャケットとなるイラストだ。玲音の抱先に付いているのは、やはり血なのだろうか。血から連想されるイメージがゲーム内容に関係するものとしたら、それは……。



「1歳の少女「玲音」」と共に、仮想ネットワークの世界を探索する「lain」。これまでは断片的な情報しか公開されていなかったが、ついにサンプルロムが編集部へ到着。今回は、その内容を基にして、この作品の興味的な内容を明らかにしていこう!

serial experiments
lain



serial experiments
lain

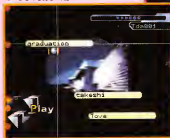
1112 (9)
¥5,000
プレイステーション
¥5,000
¥5,000

電腦空間に散らばる情報を検索&収集

階層化されたネットワークを レインのナビゲートで検索

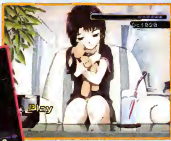
ネットワークは縦方向に階層化して広がっており、レインはキミの指示に従って、新たなデータを探して上下に移動していくことになる。ときにはネット上で拾ったデータをレインに開けない場合もあるが、これは端末がそのデータに対応していないため。ネット上には明瞭なプログラムを更新するデータもあるから、これを一緒に収集することで、より多くのデータが見られるようになるのだ。

▼サウンドファイルの中で隠れた言葉の中には、それに関係している別のデータとリンクしているものもあるのだ。



DATA 01 「MOVIE FILE」

ネット上のムービーファイルには、「玲音」と呼ばれる女の子の日常が記録されている。だがときには、異様な光景の映像が見つかることも。いったいカメラの前で、何が起きているのだろうか？



▲ムービーファイルに映し出された「玲音」の姿は、どこにでもいるような普通の女の子だ。映像は、そんな彼女が見せる微かな表情をとらえている。



サウンドファイルには、「玲音」やその周囲の人々の語った音声や記録されている。彼女たちがそれぞれの立場で語った言葉の中に、思いもよらない真実が、隠れているのかもしれない……。

ムービーファイルやサウンドファイルの中に収録されているのは、「玲音」やその周囲の人物の、ほんの一端の様子でしかない。しかもそれらのデータの中には、互いに矛盾するような情報も混ざっている。できる限りのデータを集め、その中の情報をキミ自身が組み合わせることで、やがて「玲音」と「レイン」にまつわる「真実」が、少しずつ浮かび上がってくるのだ！

DATA 02 「SOUND FILE」

少しずつ明らかになってゆく
「レイン」と「玲音」の関係

そして、アニメーションの世界に存在するもう1つの『lain』

「lain」の存在する世界が広がっているのは、PSだけではない。全13話からなるTVアニメとしても、展開されているのだ。

TVアニメの主人公は、岩倉玲音という女子の中学2年生。やや内気だがごく普通の女の子に見える学

女のとこから、自殺したはずの同級生から電子メールが届くことから、物語は始まる。この事件に興味を持った玲音は、自宅のNAVIからネットワークの世界を訪れる。それと同時に、彼女の周囲で奇妙な出来事が起こるようになる……。

TV版は、キャラクターデザインや脚本、CGなどでPS版と共通のスタッフが参加しており、互いに密接に関係しながらも、それぞれ独立した作品として楽しめるようになっている。10月からは関西地区や中部地区でも放映が開始されたほか、ビデオも現在発売中だ。



▲玲音の姿は、どこにでもいるような普通の女の子だ。だがそれは、玲音の知らない頃にウララカと音を立てて崩壊しようとしていた……。

▲内気な玲音に對して、クラスメートのありすだけは、いつも彼女に優しく接してくれる。だが、NAVIに向かうための玲音は……。

気になる人はビデオで CHECK



©1998 Triangle Staff/PIONEER LDC.

発売直前! ヒロインマリアの魅力を再研究

少女

マリアの素顔に迫る

サンバギータ

サンバギータ

10/15

▶ V4.800 (CD2枚組)

▶ SCE

▶ MC (170mm) DS (AC未対応)

漆黒の瞳で
彼女は何かを見る!!



今回の『サンバギータ』の紹介は、
少し趣向を変えてヒロインである
マリア本人にスポットを当てて
みよう。謎に包まれた彼女のプロ

フィール……その一端にでも触
れることができれば、本作品の
新たな一面が、かいま見えてくるか
もしれない。

★サンバギータ
SAMPAGUITA



注目の学園祭当日&サブキャラを紹介!!

星の丘学園物語

学園祭

押さえておきたい「ゲームの見所」!

ゲームのメインとなるのは各クラブのお手伝い。プレイヤーは出し物の準備作業を手伝いながら、学園祭当日ま

でにお目当ての女の子と仲良くなるのだ。以下に「学園祭」の特設的なポイントをチェックしよう。

Point1 軽快なシステム

基本は各ポイントを選択しての場所移動だ。MAP上にはSDキャラが表示されていて、誰がどこにいるのかが一目瞭然。お目当ての女の子だって簡単に見つけることができる。さらに授業時間などはスキップされるので、1カ月間の学園生活のおいしいところだけを軽快に楽しめるぞ。

Point2 魅惑のイベント

キャラの好感度が高いほど、イベントの発生率もアップ! 手作り弁当と一緒に食ったり、寮まで迎えにきた彼女と露校するといった嬉しいシチュエーションもある。こんな恋愛イベントがほとんどキャラに用意されているのだ。



星の丘学園物語
学園祭

10.22

▶ ¥6,800
▶ メディアワークス
▶ MC17 (プレイ)

総勢20名近くのキャラとの恋愛イベントや、何度でも気軽に楽しめるテンポの良さが魅力の恋愛SLG『学園祭』。今回も独占入手したイメージシリアルと共に、ゲーム

の見所を紹介していくぞ。また、発売直前ということで、クワイマックスとなる学園祭当日の模様も初公開! 学園祭特有の活気が、どのように表現されているかチェックしておこう。



物語を盛り上げるサブキャラたち

物語に花を添えるサブキャラのプロフィールを紹介しよう。彼女(彼)たちにも魅力的なイベントがいくつも用意されているぞ。



桜井陽子



橋本直樹



小泉玲子



綾小路新

いよいよ学園祭当日 みんなの苦勞の成果は？

わずか1カ月という短い準備期間が終わると、いよいよ学園祭本番がスタート。基本的な流れは変わらないが、この日は校内各所にクラブの出し物（イベントやミニゲーム）が用意される。出し物は完成度に応じて内容が変化する。自分が手伝っていた部の出し物が、ちゃんと完成しているのを見るのは嬉しいぞ。



▲学園祭当日は、高遠くまで制作作業がでる。学園祭特有の緊張感が伝わるかな？

▲当日は楽しみながら出し物がいっぱい。すべての出し物を完成させよう。



科学部 イサワ 10式パワードスーツ出撃!

いきなりSFっぽい連射写真に驚くかもしれないが、実はこれも学園祭の出し物の一つ。科学部の2年の流石と、予算の豊かというべき。流石の成果「10式パワードスーツ」なのだ! ゲーム中では迫力の射撃シーンがポリゴンムービーで再現されるぞ。もちろん、実弾射撃ではない……はず(笑)。



▲午後の交流会を控えて最後の日。いよいよみんなの期待が、今日の学園祭。今日の学園祭。今日の学園祭。



▲ついに迎えた。今日の学園祭。今日の学園祭。今日の学園祭。

そして後夜祭へ……

迎祭のうちに学園祭が等閉るといよいよ後夜祭が始まる。後夜祭ではもっとも完成度の高いクラブが表彰される。ちょっとしたイベントが見られるぞ。また、後夜祭までお目当ての女子と仲良くなっている、2人だけの後夜祭が待っているのだ。



▲待ちに待った告白の瞬間! この瞬間、約束の場所へ向かう……。



鳴海 泪



佐々木 剣次



篠崎 美耶



進藤 愛



山田 美沙子

発明SLGの最新情報公開



発売も迫り、1歩1歩完成へと近づいてきた超時空の発明SLG「TOYS DREAM」。今回は、入手した最新

◀やはり気になるのは、「どんな物が作れるのか?」ということ。その辺も、下で詳しく紹介しているぞ。

TOYS DREAM

11.26 (月)

▶ ¥5,800

▶ KSS

▶ MSX2+ (2人)

キャラクターによる得意分野の違いに注目!

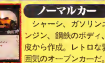
主人公たちの持つ発明ジャンルの得手不得手。ここでは、実際にどんな物を作成出来るのか、その一部を紹介しよう。

なお、これらの作成物は、彼らのパラメータにより変化する。育て方次第では、万能キャラを作ることも可能だ。



やはり機械類はオマカセ!?

以前にも紹介した通り、乗り物系には強いマックス。特に自動車類は、彼の得意場といえるだろう。そのほかの分野でも、そこそこ類れるようだ。



代表的な作成物

ピストン、手回付アラブ、ヘッドバルブ、ガソリンエンジン、チェーン駆動装置、ステアリング、自転車フレーム、金属減速器

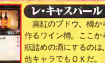
紙と鉛筆が彼女の必需品

発明品の中には、作成に設計図が必要な場合もある。ミオは、その設計図を作成を得意としている。ほかにも、日用品や小物類などを作れるぞ。



代表的な作成物

製紙機設計図、ろ過装置設計図、養殖器設計図、冷蔵庫一改造設計図、ダウンジャケット、動くぬいぐるみ、ダウジングロッド



代表的な作成物

黒色火薬、打ち上げ花火、マッチ、まんが爆弾、キャスパー機、リーデン機、ブートン機、ガルク機、レ・キャスパー機



爆発物のプロはお酒も得意?

爆発物が得意と紹介してきた彼女。意外にも造酒の才能も持っているのだ。ほかにも、細かくない仕事なら、何でも結構こなしてくれるぞ。



代表的な作成物

電球、電灯、電池、真空管ラジオ、電子レンジ、暖房機、掃除機、S1、モーター、ルビーレーザー、ノーマルアーム

精密機械ならメンバー随一?

電気関係の工作が得意なビートだが、序盤では高度な電器製品は作れないのが残念。1歩先を行く新発明が、ビートの特徴だ。



序盤から移動可能な ポイントを紹介!

のできるいくつかのポイントを紹介しよう。これだけの範囲でも、資材の回収、仕事の依頼、アイテムの売買など、ゲームの基本的な部分は押さえられている。また、ゲーム開始直後は、各ポイントへ道が繋がっていない。そんなときは、行き止まり地点で「道の探索」をすれば、新たな道が発見することができる。

この「TOYS～」は、フィールドに点在する町（や施設）を移動しながらゲームを進めていくのだが、実はその範囲というのには非常に広い。ここでは、そんな広大な土地の中から、ゲーム序盤で訪れること

研究所でできること

アイテム
作成

ゲームのスタート地点であり、ホームクラウンドでもある研究所は、アイテムの作成ができる唯一の場所。材料だけそろっていても、作成できる人間がここにいらないと意味がないぞ。

倉庫
整理

作成したアイテムや原材料も、研究所の倉庫にしまっておくことができる。上とは逆に、原材料を手入しても、倉庫に入れない限り、それを使うことはできないので注意。

ヴェローチェ

マックスと緑の服の、車の整備工場・ヴェローチェ。ここでは、機械部品類の依頼を受けることができる。ある程度、小物（ネジ、車など）を作ってから受けるという。

酒場

ここでは、酒場にちなんだ依頼のほか、作成したワイン類の売却も可能。また、客から役に立つ情報を得ることもできる。

雑貨屋

序盤では作りにくい、レンズやチューブ、ダイヤなどを買っている（割と高価）ほか、作成したアイテムも買い取ってくれる。

工務店

クランクや車庫などが比較的安価で売っている。依頼を受けて間に合いそうもないときなどに有効。部品の売却もOKだ。

研究所の森

木材を採取することのできるが、有限。取ると取らないと迷惑するかも。

製材小屋

斧を修理に出した木こりがいる。あとで、その斧を修理するイベントが発生するぞ。イベント後、木材が購入できるようになる。

精肉工房

肉店に肉を売って、肉屋の主人がいて、彼が調理する日は来るのだろうか……

小麦畑

農作業に疲れた人たちがと休みしている。序盤では、とくに有益な話の聞けるわけではないが、物語が面白いのは……



パン屋

自製のパンを売っているお店。この主人は、自分の卵の卵を産まなかったことを悩んでいるが、力になれるのか？



スクラップ置き場

ここでは、クズ鉄が回収できる。クズ鉄は回収しても少しずつ増え（という効果）されるようだ。



坑道入り口

亜鉛製品に不可欠な、銅の購入が可能。また、アルバイトをすることができ、緊急時の資金調達にはいざらう。採掘のアルバイトは体力アップにも最適だ。

骨董屋

玩具や小物を買って取ったり、依頼を仲介してくれる。看板娘（？）のルファナにつられて、ついにつれてしまう。

雑貨屋

ミナ銅製品、鉄を扱っている店。自分で作れるようになるまでは、お世話になる。運賃の売却もできる。

村の広場

村人が集まる広場。村長から依頼を受けることができる。ここにいる物知りおじさんには、ちょくちょく世話になるだろう。

猫モードと皐月のストーリーなどを紹介



猫なカンケイ

11月(9)

¥5,800

◆ビジュアルソフト

◆MIDI(16bit)



ひょんなことから猫に変身できる「猫目石」を手に入れてしまった主人公と、女の子たちの恋愛を描いたラブコメSLG『猫なカンケイ』。今回は、このゲームのポイントとなる猫モードと南雲皐月のメインストーリーなどを紹介しちゃうぞ。

猫モード

女の子のヒミツを聞き出しちゃう!

このゲームのポイントである猫モードでは、主人公が猫になって女の子の家に遊びに行くことができるのだ。何度か遊びによって女の子と仲良くなれば、今留んでいることや、つらい過去の思い出、主人公への思いなど女の子の本当の気持ちを聞くことができるぞ。



▼さらに女の子と仲良くなってくると、部屋は決まって見えない中庭の扉を、彼女たちは無（通人）だといふらしいにだけ見せてくれるのだ。



▲女の子と仲良くなれば、高の中に入れてもらえる。
▲最初うちは、女の子の家の前で会うことになるが……



猫日記

南雲皐月 編

皐月は軟派な男が大嫌いな女の子。そんな彼女とのストーリーを主人公の「猫日記」(笑)で紹介していこう。

南雲皐月
CV: 三石夢乃

10月7日(水)

俺のこと嫌ってない?

軟派な男が嫌いなのはわかんけど、自分とぶつかってきたのに「気をつけろ」はなんだよ。



11月15日(日)

悲しすぎる皐月の過去

いつものように帰って皐月の家に遊びにいくと、皐月の悲しい過去の記憶が俺の目の前になぜか浮かんできた……



11月16日(月)

文化祭でもがんばってるね

がんばってウエイトレスをした皐月。本人に言ったとるるるるる。かわいいうるるるるる。似合ってたよな。



12月4日(金)

心に秘めた熱い思い

帰って遊びにいくと、誰に会ったのか皐月が自分に好きな人がいることを教えてくれた。それってもしかして……



12月11日(金)

スポーツはやっぱり得意

待ちに待ったスキー教室。スポーツ万端の皐月は、スノーボードでさっそうと滑り降りてきた。それにひきかえ俺は……

12月20日(月)



空手大会

大会に向け、努力してきた皐月。そんな彼女のがんばりを知っている俺は必死に応援した。そして、ついに……!

C-DEX

女の子たちはみーんなオシャレ♥

このゲームに登場する女の子たちは、実際の女の子のように季節や場所などに合わせて、さまざまな服に着替えるのだ。もちろん、特定のイベントでは彼女たちの水着姿やスキーウェア姿なども見ることができぬ。ここでは、彼女たちが着る服をちょっとだけ紹介するぞ。



秋



水着



スキーウェア



体操服



学生服

ワタシの忍者ルック似合うデスカ?



▲皐月は学校の前に行くとき、布衣で川流を記念撮影することになるが、シーナだけはなぜか忍者ルックなのだ(笑)

ジーナ桂城
CV: 大谷真江

サウンドノベル・エボリューション |

弟切草 蘇生篇

「サウンドノベル」の記念すべき第1作目『弟切草』が、ついにPSで蘇る！
 怖いから恐怖の連続に、キミは耐えることができるか……？

2月(予)

- ▶ ¥4,800
- ▶ チュンソフト
- ▶ MG(ブロック組立)

衝撃のホラーストーリー復活!

「サウンドノベル」という新しいジャンルを生み出し話題を呼んだ「弟切草」が、6年の時を経て帰ってきた。このPS版「蘇生篇」では、すべての

グラフィックが新たに描き直され、SFC版とはまた違った雰囲気で見られるようになっている。ゲーム中には数々のムービーも盛り込まれ、さらなる緊張感を味わうことができるのだ。そのうえ、新たに「喜笑劇」というシナリオが追加され、プレイヤーの落人である喜笑に隠されていた新事実が、ここで初めて明らかになる。SFC版をプレイした人でも、新鮮な気持ちで楽しむことができるぞ。



▲まるで絵画のような質感のグラフィック。いまだかつてない、独特の雰囲気をかもし出し、よりいっそう恐怖感をかきたてるのだ。



『弟切草』はこんなゲーム

主人公と悪人の交流が速い。だから不気味な感じがする。『第七号』は、この前まである奇怪な出来事系、マルチシナリオで練り練して、AVGだ。プレーヤーはシナリオを練り練して、途中で出てくる選択肢を練り練して、自分の方向性決めていく。選択した方向性がストーリー展開が大きく変化していくので、何度も変換していくことになる。もちろんエンディングも多数用意されていて、特定のエンディングを通過することで出現するシナリオもある。また、ある条件を満たすことで、ちょっと違ったシナリオ「ピンクのしおり」が楽しめるようになる。もちろんPS版でも、この隠しシナリオは選べるぞ。

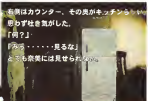


▶何度もプレイして、さまざまな展開を楽しもう。ちなみに、1回のプレイ時間は1時間半くらいだ。

PS版ならではのリニューアル!

ムービー 美麗ムービー盛りだくさん！

PS版ならではのムービーシーンは、映画的な趣向を取り入れた美しいものに仕上がっている。物語の重要なところでムービーが挿入され、緊張感たっぷりの迫真の演出でゲームを盛り上げていくのだ。とにかく、このムービーのすかさずさは実際に見てみないとわからない。11月16日発売の「電撃PS-D12」でこのムービー集を収録している。ホミの目で世界に確かめてほしい。



新シナリオ 奈美の秘密が明らかに！

新たに追加された『奈美編』では、いろいろと謎が多かった奈美の行動や素性が明らかになる。SFQ版では終始主人公の視点で物語が進んでいたが、PS版ではシナリオの途中でザッピング(視点変更)が起る場面があり、奈美の視点で物語を進めることができるのだ。主人公は奈美と何度か会えることがあるが、その間に奈美が何をしていたのかを知ることができず、はたして奈美は、どんな行動をとっているのか。そして、隠されていた事実とは？



いったいどんなストーリーが!?

RPG

みつめてナイトR 大冒険編

11/26

 ▶MSX800
 ▶CD-ROM
 ▶MC(はろろ)

数多くのファンを集めた純愛SLG「みつめてナイト」の女の子がRPGで登場！
 今回は新システムを中心に、「～R」の魅力をチェック!!

ファンタジーの世界で展開される大冒険物語!!



ライフ

年齢設定、5人の中
 中で一番若いという
 ものを担当している。
 得意技はレイニア



日本人の女の子と
 一緒に冒険の旅へ!



本作では5人の
 女の子の中から
 1人を主人公で
 冒険するのだ。

C.T.S. システム①

女の子とのコミュニケーションに
 よってストーリーが変化する!

普通のRPGではメッセージのやり取りだけで終わってしまう“会話”。しかし、本作ではバートナーに選んだ女の子との何気ない会話やその反応を視覚的に身近で楽しむことができる。これが「C.T.S.」と呼ばれるシステム。しかも、女の子たちへの接し方によって冒険の容が変化していくのだ。



女の子との
 会話のやり取り



女の子とのコミュニケーションの取り
 方次第で、冒険の未来が変わる!



女の子との
 コミュニケーション

きつ性格に受け
 取られながらも、実
 は相当な強さがあり、
 得意技はレイニア

GR.I.F.O.N. システム②

装備する武器や防具に応じて
 女の子のコスチュームも変わる!

このシステムは、
 女の子の装備を変更
 するとともに、その結果が即時にグ
 ラフィックへ反映するというもの。
 つまり、女の子の装備状態をビジュ

▲装備メニュー画面で武器や防具を
 変更すると……

装備を付け替えると



グラフィック
 チェンジ!!

BATTLE システム③

大迫力の
 戦闘シーン

RPGである以上、気にな
 るのが戦闘シーン。「R」
 では、プレイヤーはパート
 ナーの女の子2人と一緒に、剣と魔法を駆使しながら
 敵と戦う。魔法には“通常魔法”
 のほか、主人公と女の子が協力し
 て使う“応答魔法”もあるのだ!



リング

文芸的な要素が
 多いのが、ちょっと
 タカビーンと、高
 級な魔法

▲魔法のエフェクトも
 バッチリ! 迫力満点



ソフィア

穏やかな性格、1人
 で家業の店を見守るし
 っかりとこなす性格。
 得意技はレイニア



▲「みつめてモード」を使えば、女
 子の全身を見ることが!!

ハンナ

とてもお茶目な
 い性格の女の子が
 大活躍する。得意
 技はレイニア

RPG

ルナティックドーンIII

パソコンで大ヒットしたRPG『ルナティックドーン』。自由な冒険をコンセプトに、英雄を目指すもよし、アイテム研究家になるもよし。自分だけの物語を作ろう。

12月中旬予定

▶PS1版
▶ファミコン
▶PC(3.5インチ5.25インチ)
DC(予定中)

自由な冒険世界『ルナティックドーンIII』の魅力を大紹介!

明確なストーリーがない、自由な冒険をテーマにした『ルナティックドーンIII』。プレイヤーは1人の影者になり、広大な世界で生活していくのだ。普通のRPGのように、冒険者として暮らしてもいいし、植物を育てたり、アイテムを作ったり生活してもOK。自分だけの物語を作り上げよう。



仲間と一緒に冒険しようと思ってもいいし、自分一人でも大丈夫。

POINT 1 主人公の力で世界を自由に探索できる

プレイヤーが拠点として生活するホームワールド。ここは最初、地水火風の4精霊と、光、風、秋、雨の4人の神の力のバランスがちょうどいい状態で存在している。ところが、プレイヤーがホームワールドや、冒険の舞台になる平行世界で取った行動によって、ホームワールドの気候や町並みなどが変化していくのだ。



▲火の精霊の力が強まると、川に溶岩の流れる。こんな世界になってしまうのだ。
▲水の精霊の力を強めると、雨を降らせると、水溜りの出現が多くなり町並みも変わっていく。
▲地の精霊の力が強くなると、草木が枯れ、町が砂漠になってしまうことになるぞ!

POINT 2 リンクゲート

「ルナティックドーンIII」最大の特徴がこの「リンクゲート」。これは主人公が生活するホームワールドとは違う次元に存在する平行世界への出入り口。主人公は、ホームワールドだけでなくリンクゲートを通過して別世界で冒険を繰り返すこともできるのだ。リンクゲートの先の世界はここで紹介する3つの方法により決定。ほとんど無限に近い、冒険世界が広がっているぞ!

行き先不明? ランダムで別世界へ!

通常リンクゲートは、どの世界へ飛ばされるかわからない不安な状態にある。このため、ランダムで異なる状態でゲートに入ると、入るたびに異なる世界へ行くことになるのだ。もちろん、どんな世界でも主人公が探すべき明確な目標は存在しない。ホームワールドと同じように自由に冒険ができる。また、好きなようにホームワールドに戻ってくることもできるぞ。

いざ! 大冒険 KEYアイテムで別世界へ!

ホームワールド、平行世界で冒険をするときに「KEYアイテム」と呼ばれるアイテムに出会うことがある。簡単には見つからないけれど、リンクゲートを通過するとき使用するものである特定の平行世界へ行くようになるアイテム。KEYアイテムを使用して行く平行世界では、様々なイベントが用意されている。それによって違う大冒険に出会えるだろう。

属性を見極め! CD・メモリーカードで別世界へ!

リンクゲートを通して移動する際、通常行き先は不明。ところが、このときPS本体に付属のCDや、メモリーカードをセットすることで、行き先をある程度指定できる。CDやメモリーカードをセットすると、地水火風が、光、風、秋、雨の4人の神の属性が判定される。この属性を通過することで、その属性の平行世界に行くようになるのだ。

POINT 3 キミだけの冒険を楽しむ"自動シナリオ生成システム"!

宅記、誘拐など1つの依頼を主人公が受け、実行するとそれに関連したシナリオが次々に生み出されるシステムが「自動シナリオ生成システム」。あらかじめ用意されたわけではなく、その場で生み出されるためシナリオは無限に近いバリエーションがあるぞ。

依頼 たとえば、とある人物から「Aというアイテムを盗んできてほしい」と依頼されたとき。ここで、主人公が依頼を受けなかったり、受けても失敗するとか。また、依頼を受けるとは成功するとか。

あるアイテムを盗んで欲しい

アイテムを盗め! 『ルナティックドーンIII』は自由な冒険をコンセプト。つまり主人公を自由に動かせる。そこで、依頼を受けて、見事成功したら主人公は……

盗むなんて依頼は受けられない。そこで断ると、今夜は、前の依頼にあった「A」というアイテムを盗んだ犯者を捕まえて欲しい。この依頼が……

指名手配! 指名された人物は、何人かから「大捜査!」ののしめられ、何人かから生活を送ることに……

失敗 失敗すると、Aというアイテムを盗むことができない。また、Aというアイテムを盗むことができない。また、Aというアイテムを盗むことができない。

成功 成功すると、Aというアイテムを盗むことができない。また、Aというアイテムを盗むことができない。また、Aというアイテムを盗むことができない。

さらなる冒険へ……

ACT

ギャングウェイ・モンスターズ

ベーゴマ風のバトルに育成要素を盛り込んだACTが登場だ。
個性豊かなモンスターたちを操り、世界最強を目指せ!!

10 15

▶ ¥5,800
▶ BAME
▶ MG01704021
DS(AC) ¥850

モンスターたちを鍛え上げ、最強の使い手を目指せ!



円形のリングで
大激突!

▲? 対戦相手は白闘!
自派のモンスターで勝負だ。

高速で移動するベーゴマ風のマシンに乗ったモンスター同士を、巨大な円形のスタジアムでぶつけ合い、強さを競うこのゲーム。プレイヤーはモンスターを育成し、彼らを操作して激しいバトルを繰り広げる。独特の操作感覚が要求されるバトルは楽しさ満点! 60種類に及ぶ登場モンスターも、それぞれユニークな攻撃方法を持ったヤツばかりなのだ。また、強いモンスターを育てるためには、バトルで経験値を稼ぐだけでなく、ショップでパーツを購入してモンスターの乗るマシンを強化することも重要だ。世界各地を転戦しながら、最強のモンスタートレーナーを目指してこう!



主人公

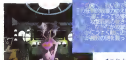
冒険のトレーナーにやることを覚えてもらって、色々な仲間と遊んでいこう。

特別にはもう一つのモンスターマシンが用意されている。強敵を倒すと、バトルを繰り返すうちに、



モンスターを生成&パワーアップするには?

モンスターは、特殊な生成機にコースボールと呼ばれるモンスターの素を入れると誕生する。誕生するモンスターはボールの組み合わせで変化する。ボールは、いいで入手できる場合もあり! たくさんのボールを集めて強力なモンスターを作り出そう。



これが生成機。この中にコースボールを入れるのだ。

★ボール3つで誕生!

コースボールは全7色。そのうちの3つを生成機に入れたら、子どもタイプのモンスターが誕生。



★レベルアップで進化!

レベル15以上の子どものタイプのモンスターと1種類のボールを回す回しコースボールを生成機に入れたら、大人タイプのモンスターに进化するのだ。

子どもタイプのモンスターは、レベルアップで大人タイプのモンスターに进化するのだ。

準備ができたなら、いざ勝負!

戦いは1対1で行われ、敵のライフをゼロにすれば勝利となるぞ。敵にダメージを与える攻撃が出せるのは、攻撃ゲージが最大になったときだけ! 攻撃ゲージは敵に体当たりをすれば溜まるので、戦いが始まったらまず体当たりを仕掛けるのがポイント。攻撃はそれからだ。

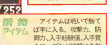
ライフゲージ

モンスターのライフを減らすゲージ。ライフという表示は残量を数値化したものだ。



攻撃ゲージ

敵に体当たりをするこで溜まるゲージ。これが溜まると、いろいろな攻撃を繰り出すことができる。確実な敵に体当たりを決めていこう。



アイテムは戦いで奪得できる。攻撃力、防御力、入手経験値、入手資金アップなど様々な効果がある。

モンスターの乗るベゴマを強くするには?

「ベゴマ」とはモンスターがバトル時に乗る乗り物。3種類のパーツで構成されていて、それらを強化することにより移動スピードや回復力がアップする。パーツは競技場にあるショップで購入することができるぞ。



ベゴマ

モンスターは、必ずベゴマに乗って戦う。ベゴマの性能は競技場に影響するので、整備は欠かせない。

戦いに勝つと資金がもらえる。それを使ってパーツを購入するのだ。

体当たりでゲージを溜めて

体当たりをする信頼やスピードによって溜まるゲージの量が異なる。



アタック!!

魔法やレーザーなど攻撃方法はモンスターによって多種多様。使いやすさや威力はどれくらい?



AVG

ひみつ戦隊メタモルV デラックス

10 15

● ¥6,800 (CD-ROM)
 ● ¥10,800 (ディスク2枚/フェイタラフ)
 ● XBOX360
 ACID(SPIE)

いよいよ発売間近となったアニメチックアドベンチャー『メタモルV』
 今回は、システムのおさらいと前半部のストーリーを紹介しよう!

発売直前の『メタモルV』! 第1話～特別編までを大紹介!



AVGパート

キャラとの会話中に主人公の感情を、気配、冷静、随気の中から選択することにより、物語の流れやメンバーの信頼値が大きく変化するぞ。



戦闘パート

敵との戦闘では、AVGパートで手に入る「キーワード」を合成することで、メタモルアタックや超必殺技といった強力な攻撃が繰り出せるぞ。



特製キャラクターカードセット
 を
5名様にプレゼント
 ファンは必ずGETせよ!



くわしくは
 163ページを
 見てネ♥

第1話 赤い成長! 新条咲穂は最後のレッド



新城咲穂

転校生、新条咲穂(レッド)。彼女がかつめた第三小学校で仲良くなった南百合子(ブラック)、友恵もえ子(イエロー)には目的があった。現在リーダーを失っているメタモルVに、リーダーとしての「レッド特性」を持つ、咲穂を勧誘することだった……

「このメタモルVは、咲穂の運命を大きく変える。」



第2話 青い閃光! メタモルブルー登場



「咲穂である敵の攻撃は、咲穂の心に届くのだろうか。」



佐山捺紀

休憩中の佐山捺紀(ブルー)は、メタモルVのサブリーダー。彼女は自分のミスで先代リーダーを負傷させたことに責任を感じ、戦うことを拒否。繰り返される敵の攻撃に、咲穂は捺紀を保護させることを決意する。はたして説得は成功するのか?

第3話 紫の衝撃! パープルのピンチ



高城くるみ

高城くるみ(パープル)と、もえ子は仲が良くない。高城軍でせつちんくるみに、もえ子の気配でどうい性格が変換できないようだ。2人の仲の悪化には咲穂も関係する。そんな、くるみが再びピンチになっている……



特別編 銀色の記憶! 長官の過去



「かつてのリーダーの出場によって、長官の過去が明らかになる。」



大紋寺激

メタモルVの長官である大紋寺から呼び出された咲穂たちは、UFO目撃事件の調査を命じられる。学校は命令するだけの長官も同行して、現場に到着した一行。その前に、長官のかつてのパートナー、シャロンが現れた。



▼ゲーム内では、リアルタイムに時間
が進行していて、24人のメインキャラ
たちは独自のリズムで生活をしている。
また、彼らには主人公に対する好感度
が設定されているらしい。



▲マッシュはエマの捜索を通して、平和そうに見えたこの町の影の部分を知り、さらに大きな事件に巻き込まれていくことになる。果たしてエマは無事なのだろうか？

ミザーナフォールズ

クロックタワーでおなじみのヒューマンから
サスペンスタッチのAVGが登場

12月
(土)

- ▶ 信精米室
- ▶ ヒューマン
- ▶ MFC(フロッピーディスク)

始まりはクリスマスの惨劇…

デンバーから南西に300kmと離れた、ロッキー山脈の麓にある平和な町、ミザナフォールズこの町で、クリスティーに女子高生ケルシー・ブラナリーの遺体が発見された。彼女の全身には植物のツメのようなと思われる傷痕があった。さらに7時間後、今度はキャシーと同じ高校に通うエマ・ローランドが失踪してしまうというサスペンスロードのストーリーで展開される3D・AVG『ミザナフォールズ』。プレイヤーは、エマに憑いたを乗る同級生・ジェムとなって、彼女の捜索に乗り出すことになるのだが、また新しい事件が

プレイヤーの行動が
すべてを変える！

ゲームの期間は1週間で、マシユの行動によって発生するイベント、展開などが変化する。無事に事件を解決できるか、それともバッドエンドで終わるかはプレイヤー次第なのだ。



Wizard's HarmonyR

「ウィザースハーモニー」シリーズ第3弾は、**11/26**
新システム搭載でさらにパワーアップ！
(木)

11/26 (木)	▶ ¥5,800
	▶ アークシステムワークス
	▶ MCHソフト

10

おもしろ楽しい学園生活だ！

「ウィザードハーモニー」シリーズの3作目となる「R」は、基本的なシステムは前2作と同じで、1週間のスケジュールを入力、実行してキャラを育てていく育成システムだ。ただし、今回は主人公ナッツ・ティアンズを育てるだけでなくOK! (ほかのキャラは自分でスケジュールを組んでくれるので快適にプレイできる。また、月の初めなどには先輩のライラから事件の調査を依頼されることもある。そんなときはスケジュール

ールに「探索」を組み込んで、事件を仲間と調査しよう。1カ月の間に手がかりをつかめれば、事件を解決できるぞ。もちろんイベントは質・量ともに大幅にパワーアップしているのだ。



サブキャラクターだってとっても魅力的!

このゲームでは、ついメインキャラに注目しがちだが、サブキャラも魅力全開！ 明るく無気な有翼族の秋草白羽(左)やひたむきな性格のマリー・フレア(右)などのサブキャラたちが物語を盛り上げてくれるぞ。



SLG

レストランドリーム(仮)

恋愛AVGのようなイベントが盛りだくさんのファミレス経営SLGが登場!!
コマを組み合わせてコンボを作るユニークで魅力的なシステムを紹介するぞ!

99年春予定

● 登場予定
● デイティブ
● MAC(プロシム未定)

ユニークなシステムのファミレスゲームが登場!!



「レストランドリーム」は、従来の経営SLGとはまったく違った感覚でレストランの経営が楽しめるSLGだ。戦略SLGで戦術を集めるようにキャラクターを「コマ」としてコレクションしたり、複数のコマを組み合わせて、特定の効果を持つコンボを作るなど、たくさんオリジナル要素が盛り込まれているぞ。ウエイトレスやシェフなどのコマとして登場するキャラクターと、レストラン・チェーンのオーナーであるプレイヤーとの恋愛イベントも発生し、恋愛ゲームをプレイしている感覚も味わえる。もちろん最終目標は決められた期間内で自分のチェーンを大きくしていくことなので、経営SLGとしての楽しみも十分。ゲーム終了時点でのステータスによって、エンディングも複数用意されているぞ。

▲レストラン経営が目的のゲームとは思えないけど、登場するキャラクターには個性が設定されているのだ。

大まかなゲームの流れを紹介するね!

ここでは、このゲームの大まかな流れを紹介していくぞ。実際のレストラン経営は、おもに手持ちのコマを使って行っていく。自分のレストランのほかにも競合するレストランが存在しているのぞ、うまくやっていかないと負けてしまうぞ。自分のチェーンには、解説してくれる秘書も登場するので安心なのだ。

星川あゆみ (ウエイトレス)

天然可愛な巨乳の熱血娘。明るく気遣いから好かれるが、いまいち仕事への意気込みが足りないところがある。レストランのオーナーであるプレイヤーとラブライブになること、なぜか失敗の連続。

STEP1 ステップ

4つのレストラン・チェーンから自分の経営するチェーンを選ぶ!

プレイヤーは、4つのレストラン・チェーンから、自分が経営するチェーンを選ぶことから始める。各チェーンは、それぞれ客層や初期の資金、発生するイベントなどが異なり、難易度も違ってくるぞ。経営していくうえで、とくに重要なのが客層を把握すること。客が何を求めているのかを見極めることが肝心なのだ。



▲町は、特色のある複数の地区に分かれていて、出店地などの行先地には、家族連れが多いのだ。

STEP2 ステップ

雇用や引き抜きでコマを集める!!

このゲームをプレイするうえで欠かせないものが「コマ」。コマの種類はウエイトレス、シェフ、スペシャル(食材や宣伝活動、防衛工作など)の3種類あり、レストランの需要に合わせて各店舗に振り分けていくことになるぞ。コマは、雇用や購入、他店からの引き抜きによって集めていく。雇用や引き抜きを行うと、直接イベントが発生するので気に入ったら採用していくのだ。



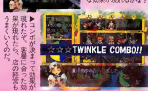
STEP3 ステップ

手持ちのコマの組み合わせでステキなコンボを決めよう!

ウエイトレスやシェフなどの手持ちのコマは、それぞれキャラクターとしての個性があり、固有のイベントや、コマとしての能力を持っているぞ。経営は、それら手持ちのコマを複数組み合わせることで進んでいく。コマの組み合わせ次第で、お店の利益の幅も大きく変化していくぞ。さらに、特定のコマの組み合わせをそろえるとコンボが決まり、それに応じた特別な効果やイベントが発生するのだ。



▲手持ちのコマを組み合わせ、コンボを作ると、コンボの効果は、コマ同士の相性によって決まるぞ。どんな効果が見られるかな?



▲コンボが完成すると特別な効果が現れるぞ。コンボが完成したら、お店の利益もアップするぞ。

☆☆ TWINKLE COMBO!!

▲コンボが完成すると特別な効果が現れるぞ。コンボが完成したら、お店の利益もアップするぞ。

ドカボン! 怒りの鉄剣

いかにして相手を出し抜くか?
友情破壊確実のボードゲーム!● ¥5,800
● プレイ人数: 2人
● PC(1人プレイ), 4P対応

11.5

この世界では、仲間よりお金がすべて!

SFCで好評を博した、「友情破壊ボードゲーム」がPSに登場。ファンタジー風の世界でお金を稼ぐ、一番のお金持ちを目指す。その手段も重宝に用いられ、まさにモンスターと戦うもよし、ボスを倒して村を解放するもよし、対戦相手から盗奪するもよし。ショップを襲撃することも可能だが、失敗すると多額の資金を懸けられ、仲間も首を刎められようぞ! ほかに、トップの状態で仲間に乗けるという「休み」が長くなるなど、駆け引きを楽しむ要素がいっぱいなのだ。



▲ルーレットを回してすぐ近く道のマップを進み、ライバルと競い合いながらお金を貯めよう。



▲ゲーム中には、さまざまなイベントが発生する。思わぬ入財がもたらされ、不幸に見舞われることも。



▲他プレイヤーは、シンプルにシステムで進んでいられる。重宝に用いられる技や魔法を、ゲームをさらに面白くさせる。

海のOH! YAH!

船の操作で大物を釣り上げる
ちょっと変わった釣りゲーム!● ¥5,800
● プレイ人数: 2人
● PC(1人プレイ), 2P対応

10.29

幻のビッグマーリンを狙え!



▲リアルに再現された船姿。船長となって駆け回り、ビッグなカジを釣り上げよう!

自分はお釣竿を操作せず、船長となって船を操るちょっと変わった釣りゲームが登場した。プレイヤーはヒットした魚が釣り上がるように、上手に船を操縦しなくてはならない。船手やアンクル(釣りの人)と協力して、スピードを調整したり糸がまっすぐ伸びるように操縦しよう。その演習の舞台となる海図はすべてリアルに再現されているので、ただ船を走らせているだけでリゾート気分を味わえるかも? しかもデュアルショック対応なので、決のしめりまで体験できるのだ。



▲ターゲットがヒット! 船の前方に魚が回ると糸が切られやすくなるので、的確な操作でアンクル(釣りの人)を助けよう。

トランプしようよ!

重宝に用いられるモードで
トランプがじっくり楽しめる!!● ¥12,800
● プレイ人数: 2人
● PC(1人プレイ), 4P対応

10.15

PSでトランプもオツなものの?

10周年のゲームを記念して、トランプゲームの決定版が登場した。「ババ抜き」や「神楽坂」といった初心者向けのものから、上級者も満足する「ポーカー」「ブラックジャック」まで重宝に用いられる。しかも地域ごとの微妙なルールの違いにも対応する「ルール設定機能」も搭載。最大4人での対戦プレイも可能なのだ。



▲「ババ抜き」や「ポーカー」など、さまざまなルールが楽しめる。

LSD

不思議な世界を歩き回れば
キミのココロもいいキモチ?● ¥12,800
● プレイ人数: 2人
● PC(1人プレイ), 2P対応

10.22

夢の続きを歩いてみよう!

吉・アバートと機軸の迷宮など、奇妙な空間の世界を歩き回るとなると、ゲームの目的や新しい謎といったものがまったくないので、歩きまわっていく。行きたくい場所に行くだけでよいのだ。ケン・インジは有名なアーティストが参加したBGMを聴きながら、どこまで広がっていく不思議な世界に、出逢ってはいいか?



▲「夢の世界」を歩き回ると、さまざまな謎が解明される。

ROX - ロックスー

はさんで消す! 新感覚
PZGの登場だ!● ¥5,800
● プレイ人数: 2人
● PC(1人プレイ), 2P対応

10.22

サイコロの目が勝負の鍵を握っている!

上から落ちてくるサイコロを積み上げ、はさみ込んで消していくPZG。同じ目のサイコロ2個で、最大はそれにその数のぶんだけほかのサイコロをはさみで消すことができる。たとえばサイコロの目が4の場合は、間にほかのサイコロを4個はさみで消せるのだ。ただし目の大きいサイコロ(5や6)は横に積んでも消せないのが注意が必要だ。



▲「サイコロ」を積み上げて、はさみで消していく。

本格花札

3種のルールで楽しめる
花札の決定版!● ¥5,800
● プレイ人数: 2人
● PC(1人プレイ), 2P対応

11月上旬

日本の美、花札の美!

このゲームには、「こいこい」「花合わせ」「おいらんよけ」の、代表的な花札競技が3種用意されている。各競技時間や合礼表示の有無などさまざまな設定が可能。なお、基本的なルールの説明もあるので初心者でもこのソフトを遊べばクラクラ覚えらる。また、日本中を旅しながらさまざまな相手と花札勝負を繰り返しながら、ストーリーモードも展開している。



▲「こいこい」や「花合わせ」など、さまざまな花札競技が楽しめる。

WORLD CUP 98
A: 選手紹介

攻撃を司る
ヘヴィアタック
ヘヴィアタック
SATソリッドシューター

本陣HP	640	640
右陣HP	960	960
左陣HP	960	960
右陣攻撃力	44	44
左陣攻撃力	44	44
右陣守備力	30	30
左陣守備力	30	30
右陣HP	50	100
左陣HP	250	250
右陣攻撃力	0	0
左陣攻撃力	0	0
右陣守備力	0	0
左陣守備力	0	0

SATソリッドシューター
攻撃 100 守備 754 速度 0
時間 32 残り 32 残り 00

▼バトリングは砂漠などの地形でも行われるため、フィールドの状況にあわせてA.T.のカスタマイズが必要になってくる。メカニックとしての手帳も作れることになるのだ。



▲ゲーム中に登場するA.T.は、TV版で活躍した2機種に加え、オリジナルのA.T.も追加されている。また、すべてのA.T.は高解像度モードによって、美しく、カッコ良く再現されている。

30-32
装甲騎兵ボトムズ カスタマイズアクション版

ファン必見! PS版「ボトムズ」シリーズ第3弾がついに始動!

99年春
▶ ¥9,800
▶ タカ
▶ ¥10,700 (税込) (ACは税別) (A.M. 夢野)

新たなるA.T.伝説が始まる!

200種類以上に及ぶパーツを組み合わせた、「A.T. (アーマード・トルーパー)」と呼ばれるロボットを自在にカスタマイズできるシステムが好評だった3D・ACT「ボトムズ」シリーズ。その第3弾が、ついに登場! 気になるストーリーは、TV版「〜ボトムズ」の世界観をもとに、新主人公とともに戦乱の近未来を歩んでいくという完全オリジナルのもの。また、A.T.同士の迫力ある戦いが楽しめる「バトリング(戦闘)」にはタッグ戦が追加され、パートナーとの連携攻撃も可能になると新要素も満載。要注目の一作だぞ。

さらに洗練されたカスタマイズ機能!

好評だったカスタマイズ機能は大幅にパワーアップ! 武器や装甲といった外部追加だけでなく、シリンダーやポリマーリングルなどの内部駆動系もパーツまで選択可能になったのだ。



内部まで自由に変更可能。バトリングの性能も細かく調整されている。

98
FIFA WORLD CUP 98 フランス98世界杯

大ヒットサッカーゲームの続編が、さらにグレートアップして登場!

115
▶ ¥9,800
▶ トレッド・オブ・アース・スタジアム
▶ ¥10,700 (税込) (ACは税別) (A.M. 夢野)

フランスW杯を完全再現!!

今年5月に発売され、大ヒットを記録した「FIFA ROAD TO WORLD CUP 98」の続編が早くも発売決定! 前作では32歳から本大会までの道筋を戦っていくモードが好評だったが、今回はこれに代わり、6月に行われたワールドカップ・フランス98大会を忠実に再現した「ワールドカップ」モードが登場。出場全選手の名前や全スタジアム、全日程が完全シミュレートされ、まさに「総集編」の名にふさわしい内容と

なっている。さらに、このモードで優勝すると過去のワールドカップの決勝戦を再現するという「クラシック」モードもプレイ可能になる!! 夢のワールドカップ優勝を目指し、今作も大いに盛り上がりそうだ。



▲フランス大会に出場した32チームと、惜しくも出場できなかった実力のあるチームの選手が実名で登場。



多彩な戦術で本物のサッカーが味わえる!

数百年にも及ぶ実際のサッカーの試合を解析したという本作では、すべての戦術の基本となる、選手個々の組織的な動きが簡単に再現されている。もちろんそれらの動きに関しては、細かく指示を出すことが可能だぞ。

▶ 多彩なポジションも設定できる。キーマンの素早いフットワークを再現してみよう。

▶ 「総集編」も設定可能。これをもくもく選手は、バタフライ攻撃参加するのだ。

※A.T.機内にも★印のあるソフトは、T.G.の別売ソフトです。

御意見無用Ⅱ

対戦格闘の名人が監修した、3D対戦ACT第2弾登場!!

10 29

¥4,800 (税別)
◆PS (S)
◆ゲームボーイアドバンス (S)
◆MC (プレイステーション2、XBOX)

カッコよさを追求した対戦格闘第2弾!

対戦格闘の名人たちが、監修したことで話題になったSソフト「御意見無用Ⅱ」が、続作にことごとくこだわった。その3D対戦格闘の第2弾の登場。相手を壁に追い詰めて、容赦なく攻撃を加える「壁定コンボ」や、守りに徹している相手を打ち破る「ガード崩し」などカッコイイ戦いを求める、対戦格闘ファンにはたまらない要素が満載! また、ゴキラー、ヤンキー、サラリーマンなどの個性的なメンバーに今回は4人の新キャラを追加! ルール無用のバトルが再び阿鼻叫喚する。



▲大剣が改良された「練習モード」。カッコいい連携や技などをもっと存分に練習できるのだ。



▲大剣を華麗に決める! これが「御意見無用Ⅱ」の醍醐味だ! 勝利時のプレイが楽しみになるぞ!



▲前作に登場したキャラも、設定を調整するなどバリエーションの豊かさを追求した。コスチュームも新しくなって新鮮な感じだ!

進め! 海賊 DE PIRATES!

海賊のキャプテンとなり世界中のお宝を手に入れる海賊SLGだ!

12 3

¥4,800 (税別)
◆PS (S)
◆ゲームボーイアドバンス (S)
◆MC (プレイステーション2、XBOX)

伝説の秘宝を求め、世界の海を冒険だ!



▲大剣が命中すると、剣の移動速度と攻撃力が上がるので、一気に近づいて自衛戦に持ち込もう。

プレイヤーは伝説の海賊王「キャプテン・フリン」の息子ロジャー、または妻サラになって自分たちを統括し、世界一の海賊王になるのが目的。ゲームは開くべき商船や、仲間になる人間の海賊などを集める港町と、突然に船を襲う、お宝を横断した船を襲う海上の2つのパートで構成。また、12月に発売が予定されているPDA (版) にも対応。ゲーム中で手に入れた財宝と引き換えに5〜10人ほどの子分を育成できる「船の穴」というゲームが楽しめる予定だ。



▲白狼は、ちびキャラが入り込んでいる戦艦だ! 子分への命令で個人単位ではなく、グループに対して出すこともできるぞ!

ザ・ファミレス

オーナーの立場になって、ファミレスを経営するSLGだ!

12月

¥4,800 (税別)
◆ゲームボーイアドバンス (S)
◆MC (プレイステーション2、XBOX)

5つ星高級レストランを目指せ!

レストランのオーナーになって、お店を経営していくSLG。和食、洋食、中華料理のジャンルの中から、1つを選択して同一業種のレストランを目指すのだ。店内装飾や、支店を増やすなどの経営面以外も、店員や客理人を育てる育成面も充実。さらにお店が完成すると、新しいメニューが解禁したり、思わぬハプニングに見舞われることもあるのだ。



森高千里 サファリ東京

森高千里の魅力あふれる、インタラクティブ音楽ソフトだ!

10 22

¥4,800 (税別)
◆ゲームボーイアドバンス (S)
◆MC (プレイステーション2、XBOX)

ゲーム&ミュージックで森高三味!

アーティスト・森高千里の近年のリリースタイトルやライブを、いろいろな角度から楽しむことができるミュージックソフト。オリジナルのライブ映像を編集することができ、マルチアングルライブや、ボタンをタイミングよく押していくドラムゲームを始めとするミニゲームなど盛りだくさん。未発表のライブ映像や振り付けもスーパーで収録されている。



▲本邦初公開のライブ映像を、自分好みに編集できる。

TSUMU (ツム)

フォークリフトを操作して、コンテナを積み上げるPZG登場

12 10

¥4,800 (税別)
◆PS (S)
◆MC (プレイステーション2、XBOX)

コンテナの側面に描かれた絵を完成させろ!

フォークリフトを操作して、ステージ上に置かれたコンテナをゴール地点に積み上げるPZG。正方形のコンテナの1面には、絵が描かれているので、複数のコンテナを合わせて、この絵を完成させるように積み上げるのだ。ステージごとに手数が決められていて、落としたり、落とすための仕掛けが設置された難関がたくさん用意されているぞ。



▲コンテナに描かれている絵を、コンテナを積み重ねて完成させる。

スペースインベーダー2000

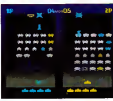
STGの原点! インベーダーガデュアルシックス対復活

12月

¥4,800 (税別)
◆PS (S)
◆MC (プレイステーション2、XBOX)

多彩なモードでインベーダー復活!

昨年さまざまなアレンジを加えられ、PSで復活したSTGの原点「スペースインベーダー」がデュアルショック対応になり、新モードをプラスして再登場! アークードそのままのオリジナルゲームや国産を2分割して戦う対戦ゲームのほか、今回新たに追加されたのは、一定の得点を何秒でクリアできるかを競う、タイムアタックモードだ。



▲さまざまなモードでインベーダーを倒そう。



▼電脳世界をイメージしたヘックス式のマップで、戦闘シーンは展開される。見下ろし型のマップ上を進軍し、敵ユニットと接触すると戦闘に突入するのだ。



▲3D空間上にリアルに再現された戦車。これらの兵器が自在に動き回る姿は圧巻だ。兵器の性能、そして地形効果や相性など、さまざまな戦術を駆使して勝利をつかろう。

ネット・スライダーズ(仮)

『大戦略』のシステムソフトが放つ
期待作！ 電脳空間で激闘が始まる

211

▶ ¥8,800(予)

ネット上に大戦略が展開する!

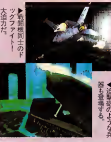
「大戦略」システムソフトから、近未来を舞台にした戦略ＳＬＧが登場！ 時は西暦2031年、警察にも手に負えないネットワーク犯罪が頻発する世界、キミはネット上の犯罪を捜査する「ネット・スライダー」の一員となり、さまざまな事件に立ち向かうことになる。物語は、アニメのキャラたちとの会話を中心に展開していくが、敵に遭遇すると画面が切り替わり、戦線シームへ突入する。基本はヘックタ方式のＳＬＧで、マップ上で敵と遭遇すると、美しいバグリンによる激しいバトルが展開しげられるのだ。



◀物語の企画には、アニメのキャラクターが登場してストーリーが進行するぞ。

大迫力の3D
戦闘シーン

シナリオを進めていると、さまざまな敵が半ミの前に立ちはだかる。リアルに再現された航空機や戦車、そして戦艦などが、3D空間狭しと迫力の戦いを繰り広げるぞ。



“On the whole, the results are encouraging.”

ジェイルブレイカー

VG 迫りくる看守たちの手を逃れ監獄から脱出できるか？

春予定	▶価格未定
	▶NECインターチャネル
	▶MAGIソフト(株)発表

ひたすら逃げ回る恐怖!

このゲームは、迫りくる追手を振り切り、3D迷宮からの脱出を試みるAVGだ。舞台は近未来の未来世界。最終戦争に敗北した人類解放軍「BATS」の残党は、敵対する組織に捕らえられ、次々と実験されていった。プレイヤーが操る主人公のシチュエも、そんな囚人の1人。複雑な迷宮のように入り組んだ監獄からの脱出に挑むのが目的だ。しかし、監所に配備された最凶の殺人マシン「看守」が、牢屋を出発地まで監視し



▲圧倒的な攻撃力で倒いかかる機械の「看守」。倒すことは不可能に近く、逃げるのが最高の手段なのだ。

きて、行く手を阻む。この「看守」を戦闘で倒すには希少アイテムを使うほかなく、通常はひたすら逃げ回るしかないのだ。マップを頼りに監視の目をかいくぐり、「看守」をかわして脱出を成功させよう！



◆雑誌の業界ではほかの同人誌との会誌イベントも発生。脱出経路などの情報収集につとめよう



■ 物語を彩る魅力的なキャラクターたち

このゲームには、主人公のシュラを始め個性的なキャラクターが大勢登場する。さびしがり屋のサイバー傭兵、自殺した男の遺体から造られたアンドロイドなど、独特の世界観をさらに盛り上げる曲者が勢ぞろいなのだ。

▶プレイヤーをサポートするキャラも登場する。この男は味方？それとも……!!



◀主人公のシュラ。群を抜く知能と体力で、怪盗NX64号を名のり水戸黄

STREET BOARDERS ストリートボーダーズ

コースを滑走し、テクを競う。
PS初のスケボーゲーム!

10 22

▶ ¥5,800
▶ ¥5,800 (C)
▶ MICRO CABIN (PS) (AC) (S) (R) *

華麗なエアアクションを決めろ!

実在するプレイスポットを模したコースで、タイムとテクニクを競うスケボーゲームが登場。ゲームのメインとなるモードは、規定ポイントを取得してすべてのコースを道南でゆく「パークモード」を、ポナーステージを含めた6つのスポットからコースを選び、そこを自由に滑ることが出来る「ストーリーモード」の2つ。コースも公園や海岸など、バリエーション豊かになっている。ポタン1つで豊富なテクニクを出せるなど、初心者でも簡単に遊べるようになっている!



▲コース上にある支援やペンタに突れば技が決まる。ハデなエアアクションほど、高得点ももらえるぞ!



▲通常ステージとポナーステージ。それぞれ3つずつコースがある。技のタイムは、ポナーステージで練習するといひ。



▶ボードの動きも豊富で、さまざまな技のボードが存在する。ボードによる性能差があるかどうかは、実際に遊べばわかる。



▶100に達するキャラは全部で4人。それぞれ異なる能力を持っている。同じキャラも存在するらしい!

Juggernaut-対戦版の扉- ジャグナート

幕巻下の恐怖を舞台にした
3DホラーAVG!

11月

▶ ¥9,800 (C)
▶ ¥9,800 (C)
▶ MICRO CABIN (PS) (AC) (S) (R) *

「魔」に奪われた彼女の魂を取り戻せ!



▲悪人の精神世界に入っていくと謎めいたのが、この世界。真・赤・青・黄・緑の5つの世界。

悪人が「魔(エビル=悪)」に乗っ取られた! 全編華麗なCGと恐怖のシナリオで臨む。「ジャグナート」物語の舞台は、悪人の精神世界の柱となる「5つの魔」を中心とした5つの世界。プレイヤーは、これらの世界で数々の謎を解き明かしながら、そこに潜む「魔」と対戦していくのだ。このゲームは、プレイヤーの行動によってシナリオが分岐するマルチシナリオを採用。プレイするたびに、さまざまな恐怖の世界を体験することが出来るのだ。



▲さまざまな謎がプレイヤーの行く手をささえる。知力を使役して、謎を解いていく。



▲精神世界に住む人々の出会いも、謎々との会話も謎を解くヒントとなる。人と出会った、必ず話しかけよう。

必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル

人気のパチンコ台を模擬まで
追求した実機パチンコSLG

10 29

▶ ¥4,800
▶ ¥4,800 (C)
▶ MICRO CABIN (PS) (AC) (S) (R) *

「モンスターハウス」の魅力をここに凝縮!

造詣の高さとかわいいういキャラクターで、パチンコファンを魅了した「モンスターハウス」その一連のシリーズを集めた、まさにスペシャルなソフトの登場。台の当りや、リアルなスピード感など、台に倣っているだけでなく細部まで細かく設定が可能。また、プレイ時間を短縮する倍速モードなど、各種機能も充実しているのだ。



▲パチンコ台の当りやスピード感など、台に倣っているだけでなく細部まで細かく設定が可能。

マービー・ベイビー・ストーリー

マービーを操り、お家を目指す
3DパズルACTの登場!

12 10

▶ ¥4,800
▶ ¥4,800 (C)
▶ MICRO CABIN (PS) (AC) (S) (R) *

赤ちゃんさんがハンマー片手に大冒険

迷子の赤ちゃんマービーが、巨大ハンマーを片手に冒険を繰り返すアクションゲーム。マービーが旅する舞台は、ブロックで構成されたブロックワールド。そこには、アイテムの入った木箱や破壊不可の半透明なブロックが置かれている。それらをハンマーで叩いて破壊(壊せるときは破壊)して、次のステージへ行くためのスターを集めるのだ!



▲ハンマーを叩くと、ハンマーの音や壊れたブロックの音など、リアルな音声が流れる。

四川風激辛麻雀

パチンコで遊べる超絶激辛麻雀
ゲームがPSに移植された!

10 15

▶ ¥4,800
▶ ¥4,800 (C)
▶ MICRO CABIN (PS) (AC) (S) (R) *

本格的リアル麻雀が楽しい!

イカサマ一切排除しない本格的な麻雀を楽しむのが、この「四川風激辛麻雀」。ゲームモードは、自由な対局が楽しめる「フリープレイ」と、コンピュータが設定した対戦相手とルールで遊ぶ「チャレンジ対戦」。そして、麻雀の基礎を学べる「麻雀クイズ」の3つ。このクイズでは、麻雀初心者でも楽しく復習をすることが出来る。



▲フリープレイ、チャレンジ対戦、麻雀クイズの3つのモードがあり、初心者から上級者まで楽しめる。

シヴィライゼーションII

備地を広げ、自分だけの文明
を作りあげる文明SLGだ!

12月

▶ ¥9,800 (C)
▶ ¥9,800 (C)
▶ MICRO CABIN (PS) (AC) (S) (R) *

文化レベルを上げ、宇宙を目指せ!

文明を発展させるSLGの第2弾が、いよいよ登場。プレイヤーは、自国の領土を広げつつ都市を建設。文明を発展させ宇宙開拓を成功させることが目的となる。舞台となる歴史を大、中、小と選べたり、敵の数を設定できたりとオプションも充実。また、ライバル国との外交による駆け引きや他国との勢力関係など、戦略性もさらにアップした!



▲「文明の力」を高め、宇宙を目指せ!



▼ゲームを開発するには、まずジャンル選びから。最初にはスルゲーしか作ることができないのだ。発売されるも、4人のレギュラーが1000円で買ってくれるぞ。



ゲームソフトをつくろう

ゲームメーカーの新米社員になって
業界No.1を目指すSLGが登場!!

12月
(9)
▶価格未定
▶インディ
▶MC(プロダクション)

目指せ100万本ソフトメーカー!!

このゲームの最大の特徴は、キャラクターの育成モードと、会社の経営モードの2つのモードが楽しめること。今回は、そのうちの経営モードについて紹介する。ゲームクリエイターを育成する小学校に通ってはいないプレイヤーが、突然ゲームメーカーの社長に抜擢され、最終目標である100万本ソフトを作るために、開発、人事、情報といった各種コマンドを駆使して、会社を育て上げるのだ。会社のレベルが上がるにつれて、開発できるゲームのジャンルも一度に作れるソフトの数、雇えるクリエイターの数などが増えていくぞ。

開発だけがすべてではないのだ!!

プレイ中には、いろいろなイベントも発生するのだ。突発的なイベントから、クリエイターとのデート(?)イベントまで種類はいろいろ。こうしたイベントも、経営に影響するぞ。



バトル昆虫伝 カブトムシなどの昆虫を題材にした S・RPGが登場するぞ!!

12月
(9)
▶価格未定
▶インディ
▶MC(プロダクション)

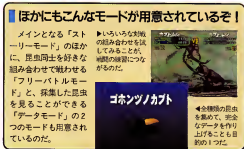
夏休みの大冒険が始まる!!

「バトル昆虫伝」は、カブトムシやクワガタムシなどの甲虫を中心とした昆虫が、ユニットとして登場するS・RPGだ。ゲームの流れは、初めて見下ろしタイプの町マップ画面で、昆虫に関する情報を収集することからスタート。そこでは山や河原などのマップに移動して、昆虫を採取するのだ。マップに自分の昆虫を配置したら、いよいよ戦闘開始。戦闘はターン制になっていて、

ボリゴンでリアルに描かれた昆虫同士が力の限りの攻撃を繰り返して、戦闘に勝利すると、お目当ての昆虫をゲットできるのだ。夏休みの間にどれだけの昆虫を収集できるかは、キミの腕にかかっているぞ。



▲開発の基本は町での情報収集や買い物。会社の内容によってイベントも変わってくるぞ。



デジタルフィギュア イナ

アイドル志望の女の子を
スターに育てあげよう!

10/22

◆ ¥5,800
◆ PC/PS2/DC
◆ MMV12/22/23

こんな娘と暮らせたならイナ!

このゲームは、アイドルを目指す少女「イナ」と一緒に暮らすなら、彼女をスターへと成長させるSLGだ。プレイバートとストーリーの2つのモードが用意されており、それぞれ密接に関連するシステムになっている。まずプレイバートでは、イナがアイドルになるためのいろんなレッスンをやる。このときのイナとの接し方によって、彼女の性格や口調が変わってくる。こうしてイナはプレイヤーにと異なる成長をみせ、それに合わせてストーリーも変化していくのだ。



▲成長の結果、イナがトップアイドルになれるか
3面で変わるかはすべてきましているのだ!

新人歌手



▲イナを十分に育て上げたら、アイドルのオーディションに挑戦しよう。ほかにも競演モデルなどいろんな種類があるぞ。



◆プレイバートモードでは、ボリゴンで描かれたイナと、さまざまなコミュニケーションを通して、イベントも多量用意されているぞ。

LUCKY LUKE ラッキー・ルーク

単独プレイじゃ進めない!
読も必要なコミカルACT!!

11/5

◆ ¥5,800
◆ PC/PS2/DC
◆ MMV12/22/23

若き保安官ラッキー・ルーク登場!

ウエスタン活劇のステージで、ちょっととはった保安官ラッキー・ルークが大活躍! 脱獄した大悪党・ダルトン一味を捕まえるため、さまざまなアクションに挑戦しよう。用意されたステージはなんと13画(＋ボーナス画3ステージ)! しかも横スクロールのアクション! しかも高速で疾走するトロッコでの戦いありと、すべて遊び方が違うというのだ。



▲横スクロールのアクションは、バズル・スライムなど活用できるぞ!

デューク ニューケム

リアルに描かれた3Dステージで激戦を繰り抜け!

11月下旬

◆ ¥5,800
◆ PC/PS2/DC
◆ MMV12/22/23

ヒト1対モンスター∞の超絶バトル!

パソコンで好評を得た、ハードな3D・STGがPS2に登場! 宇宙船や古代遺跡、荒廃したロサンゼルスなどさまざまなステージで、次々に襲ってくるモンスターの大军を倒せろ! 宇宙船や古代遺跡、荒廃したロサンゼルスなどさまざまなステージで、次々に襲ってくるモンスターの大军を倒せろ。豊富に用意された武器を使いこなすことが、生き残るための最低条件だ。武器の残弾数に注意しないとすぐ切切れを起こし、賞罰なキックで戦うことになってしまうぞ!



▲横スクロールのアクションは、バズル・スライムなど活用できるぞ!

新作ソフト ニュース

『タワードリーム』に続編が登場!

今回初回にお伝えするは、SF Cで好評を得たボードゲームの続編『タワードリーム2』。サイコロを使ってフィールドを進み、ビルや会社を建設していくのは前作と同じ。PSならではのオープニングムービーや、アイテムショップを始めとする新要素に注目だ。「エターナルチェーン」は、超古代の地球と火星を舞台にしたRPG。敵対する「神」との戦いを繰り返す。その神を取り込んで自らを神人にして高めるのが目的だ。人気シリーズの最新作「コンバットチョロQ」は、登場するチョロQがほとんど戦車ばかりのACT。もちろんパーツ集めや隠しショップなど、おなじみの要素は健在だぞ。「悠久幻想ensemble Vol.2」は、本編で語られなかったサイドストーリーや、武闘会などを収録したソフトだ。

タワードリーム2

12/23(予) ▶ TBL ▶ アクセラ ▶ ¥5,800



▲サイコロを使ってフィールドを進み、ビルや会社を建設していくのは前作と同じ。PSならではのオープニングムービーや、アイテムショップを始めとする新要素に注目だ。

エターナルチェーン

1月(予) ▶ RPG ▶ ビクターソフト ▶ 価格未定



▲サイコロを使ってフィールドを進み、ビルや会社を建設していくのは前作と同じ。PSならではのオープニングムービーや、アイテムショップを始めとする新要素に注目だ。

コンバットチョロQ

2月(予) ▶ ACT ▶ タカラ ▶ ¥5,800



▲サイコロを使ってフィールドを進み、ビルや会社を建設していくのは前作と同じ。PSならではのオープニングムービーや、アイテムショップを始めとする新要素に注目だ。

悠久幻想ensemble Vol.2

2/18 ▶ ETC ▶ メディアワークス ▶ ¥3,800



▲サイコロを使ってフィールドを進み、ビルや会社を建設していくのは前作と同じ。PSならではのオープニングムービーや、アイテムショップを始めとする新要素に注目だ。



「タワードリーム2」より



※「エフィカス」はPlayStationの登録商標。©1999 SCE。プレイステーションの登録商標です。

effica

～エフ

この想いを君に…



フルデジタル
アニメーション



イラストCG



モバイルで
2Dシューティング

素敵なクリスマスイブを過ごすための学園恋愛シミュレーションゲーム

エフィカス この想いを君に…

プレイステーション用ソフト 好評発売中 6,800円(税別)

主人公(プレイヤー)は、高校2年の秋、エフィカス学園に転校することになります。そこで、学園で人気の3姉妹を中心とした女の子達とのラブストーリーが始まります。主人公の目的は、気に入った女の子との好感度を高めて、最終日のクリスマスイブと一緒に過ごすことです。

声の出演 笠原弘子 笠原弘子
坂口裕子 坂口裕子
田中歌子 田中歌子
定岡小百合 定岡小百合
七森美江 七森美江

キャラクターデザイン 栗原武吉

初回特典“特別白濁まし時計”



初回特典の白濁まし時計は、特別限定版のみです。
(3種類のうちどれか一つが特典として付いてきます。
数に限りがありますのでお早めの予約が下さい)



Aristo tries to succeed with a simple plan: a Global Party

"Aristo International designs and develops location-based, pay-per-play, amusement games and products."

is that

sic

fun has been lost as of late in the arcade industry.

According to Dave Albert, vice president of Aristo:

"Aristo is about bringing people together. Too many

several products coming. Besides upcoming football and hockey games, there is a tabletop version of "Pong," with up to eight players (called TeamNet, picture below). They also plan to launch Playnet for music and TouchNet which through ISDN lines will be the net to bar loca-
ed for more!

RETROMAGS

This page is missing from the magazine because it was either missing from the issue we scanned, or it was damaged beyond repair.

If you have an original copy of this magazine and would like to help us complete this scan, please visit us at:

www.retromags.com

learned the high-speed poly-

least bought the equipment from a company that knew how). At the AMOA,

there were a plethora of driving sims, most of which were mentioned earlier: Cruis'n The World, San Francisco Rush and more. Sega's newest installment was called Sega's Touring Car. A strange game in a few ways: First, it feels quite a bit like Sega



feet of the car is not 100 percent, but these

companies are nowhere near as established as Sega and Namco in the driving field. Perhaps this is a trend starting; the big guys lead the way and others will follow (ahem, Street Fighter).

Cobra Performance:

1 to 5 million polygon/sec
50 to 250 million pixels/sec

Resolution:

640 x 400 to 1,280 x 1,024 pixels
144 Bits/pixel frame buffer
256 level alpha blending

Shading:

Subpixel sampling
antialiasing
Flat shading
 Gouraud shading

Lighting:

Linear fog
Exponential Fog



Board... support 1 million polygons... where the Cobra is just being learned to program on and it reaches more than 1 million—first try!





「SE」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。

学園祭 & 恋愛シミュレーション

後夜祭

a sherd of youthful memories

1999年2月25日(木)発売予定!!

青春の思い出がここにある。

人気作家、美樹本晴彦がキャラクターデザインと
総作画監督で100パーセント参加。友情と恋愛が
交差する青春恋愛シミュレーション登場。

全編フルボイス50時間以上を収録

(声の出演)

川澄綾子 / 坂本真綾 / 長沢美樹 / 森久保祥太郎 /
三木眞一郎 / 置鮎龍太郎 / 折笠 愛 / 南 央美 /
柳原みわ / 今井由香 / 豊崎真子



Illustrated By 美樹本晴彦
©1998 Shogakukan Co., Ltd. All Rights Reserved.

物語はここから始まる!!

スペシャルプレビューディスク **前夜祭**
できる! ゲームセンター

1999年1月14日(木)発売予定
標準価格: 予約 ¥5,800 (税別)
プレイステーション用ゲームソフト
「できる! ゲームセンター」に、後
夜祭スペシャルプレビューディ
スク「前夜祭」を同梱。後夜祭の世界
が一足先に楽しめます。

「後夜祭」予約者全員プレゼント応募用紙

お名前		性 別	年 齢
氏 名		男	女
おのり			
住 所			
電 話 番 号			
職 業	希望賞品 番 号		

予約店印鑑 平成 年 月 日 予約

恒例! 予約者全員プレゼントキャンペーンのお知らせ!!

プレゼント
内容

- | | |
|---|--------|
| A賞: スペシャルディスク (PS非売品、ビジュアル集) | 1500名様 |
| B賞: 特製ポストカード4点セット | 2000名様 |
| C賞: 声優サイン色紙 (出演声優の個別サイン色紙!) | 55名様 |
| D賞: 美樹本晴彦サイン色紙 | 10名様 |
| E賞: Windows95用フロッピーディスク
(Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データディスク!) | 100名様 |

催し物も賞品も選んだ方にオリジナルポスターをもう一枚差し上げます!!

応募方
法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、「後夜祭」を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 賞品はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!
期間: 1999年2月15日消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかさせていただきます。(4月末予定)
宛先: 〒160-0006 東京都新宿区西町5番 4F
株式会社徳志社ゲーム開発局「後夜祭 全係」まで。

※このキャンペーンへの応募は一人一進とさせていただきます。留了承下下さい。

SE

株式会社徳志社 ゲーム開発局

〒160-0006 東京都新宿区西町5番 4F TEL: 03-582-3858 (ユーザーサポート) 月~金曜 11:00~18:00 (祝祭日除く)
SHOEISHA インターネットホームページ <http://www.shoeisha.co.jp/entte/koyasei>

DP-98121

B-maga巻頭・新作スペシャル

EAT-MAN'98

10月7日いよいよスタート! 原作者・吉富昭仁、キャラクターデザインの新機軸による描き下ろしイラストを収録!

バブルガムクライシス TOKYO 2040

11年の歳月を経て今秋よみがえる「バブルガムクライシス」。
描き下ろしとともに、11年を振り返る!

鉄コミュニケーション

秋のヒロイン大集合!

聖ルミナス女学院 /
彼氏彼女の事情 /
まもって守護月天! /
ガサラキ / 魔術士オーフェン

秋の新番組のヒロイン
達に大接近!
描き下ろしとともに、
その魅力に
迫ります。

MONTHLY BEST

トライガン

今月Bマガが
注目する
注目しアツ!

20th

TVガンダム

描き下ろし・新機軸

B-maga Follow UP

To Heart

描き下ろし
ビジュアル

えんげき B-magazine

宮村優子

描き下ろし
グラフィック

B-maga大研究

注目! アニメーションクリエイター

この秋の話題が盛り込まれるアニメ界の最新クリエイターをインタビュー形式で大紹介!

【注目】(左から) 三宅健史・三宅雅史・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子
【注目】(左から) 三宅健史・三宅雅史・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子・三宅信子

これからのアニメ界を
担うのはこの人物だ!

アニメ・特撮・HOBBYのこれからがわかる!

10月9日発売
特別定価590円(税込)

B-magazine

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ 03-5280-7550 (主婦の友社特設部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

君を待つ520人の英雄。

歴史シミュレーションゲーム

三國志

第6のドラマ、プレイステーションへ

主演の新作

新感覚ファンタジーバトル

「デストレーガ」

プロモーションムービーを収録!



ついにできたを



初回限定

お買い上げの方に、シナリオ紹介からゲームの進め方、
武将ランキングまで網羅したオールカラーの
「車路マニュアル」をその場でプレゼント。他では手に
入らないプレミアムブックのみんなに差をつけよう!

今、興亡のラマが、おぼやかに幕を上げる。広大な大陸を活かした戦術の粋、プレイにより変化する長期イベント、シリーズ最大のテーマ「天・地・人」が、大団圓の進化を一気に加速する。

好評発売中

BOOKS

3月30日 三國志VI 群雄バイブル ◆1.2 ◆ 10月下旬発売
原典: 三國志 著: 陳寿 注: 裴松之 校訂: 王雲五 監修: 王雲五

／三才志VI/ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】◆発売：2007年10月中旬発売
四才志 著／三才志VI/ハイパーガイドブック【攻略編】◆発売：2007年10月中旬発売

OUT-GAMESHOW



【3】**エンターテインメント情報**も取り扱っています。テレビサービス TEL.03-5861-0300(テレビゲーム専用)・TEL.03-5861-1700(パソコン専用)・ホームページ <http://www.kodai.co.jp>

■当社は本ソフトの無断複製・貸出・中古販売は一切許可しておりません。

◀このマークは、無許可でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです

株式会社 7-T-7

T223-603 48.5m² 300W 10-12 TEL 045-551-6900 (代)

コーエーエンターテインメント 03-5561-2055

男は化けぬが、女は化ける。



シミュレーション・ロールプレイングゲーム
©岡崎 武士

美しい妖魔・姫己が商の国を滅ぼす。
シミュレーション・ロールプレイングゲーム

封神演義

ほうしんえんぎ

天と地を縦横無尽に駆け巡る、今までにない3D空間バトル。
山を崩し、水を捲り、大地をも変える宝具の破壊力。
それは、道士・太公望と妖妃・姫己が繰り広げる
奇想天外・波瀾万丈・痛快無比の中国一大伝奇ロマン。

豪華記念キャンペーン実施中!!
安西ひろこ・岡崎武士サイン入り
原作小説を100名に!

※お申し込みは12月10日(日)の抽選から開始で100名様に
原作小説(約200ページ)1冊を(お申し込みをセオリーで
プレゼント。応募者数100名以上12月10日(日)まで)



絶対
発売中
プレイステーション版
6,800円

岡崎武士 特別キャラクターカード!
PS2、PS3、PSP、Wii、3DS、Xbox 360、対応



これら、五兵の
驚天動地
パワー。

戦場が

宝具により

えぐられる!

原作小説・好評発売中! 一冊500円(税別) 3D空間バトル 封神演義 [全7巻] ●各6800円 高規格一冊500円 完全攻略マニュアル●1,400円

「お楽しみ会」
激しイベント
盛りだくさん!!

ひろこちゃん会える!!
安西ひろこ ライブトーク

日時:10月11日(日)
pm1:00~1:30
場所:CESAイベントステージ
(5Fホール)



会場は中身の宝庫! 声優トークショー
アンジェリーク 声優トークショー



豪華賞品をゲット!! 対戦トーナメント開催
●もんすたあチャレンジ おかわり・抽選キック対戦レース
日時:10月10・11日(土・日)/場所:キックコーナー(4F)

●DESTREGA・対戦バトル トーナメント
日時:10月10・11日(土・日)/場所:コネクトステージ(5F)

●WIN BACK・ガンファイト トーナメント
日時:10月10・11日(土・日)/場所:コネクトステージ(5F)

●東京ゲームショウ'08秋

15分コースの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ http://www.hoei.co.jp/

●マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。

●当社は本ソフトの無断複製・貸出・中古販売は一切許可しておりません。

●このマークは、無断で他のゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社 コーエー



カブチン



10.22 on SALE!

PC version 16.16 on SALE

PlayStation 2 対応ソフト

株式会社 三井物産 1-10-1 東京都中央区新富1丁目10番1号 三井物産ビル10F TEL: 03-5561-1111 FAX: 03-5561-1112 E-mail: info@mpw.co.jp <http://www.mitsui-bussan.co.jp>

21 アカズキー 15-56-0310



Catherine Catherine

業界初!!

プレイステーション(体験版)同梱、
オートモード搭載、オヤジソング満載の救組。

enfants terrible 恐るる子共達
カトリーヌ・カトリーヌ | アンファン・テリブル

音楽CD収録曲

1. main theme ~おとうと~
2. 笑わせるじゃないか
3. 太陽と月と私
4. 1999
5. 誰も見てない
6. 狼のように...
7. たぶん夢らない肉屋の店から
8. 小さな恋として

PlayStationソフト内容

- ★「太陽と月と私」プロモーションビデオ
- ★「笑わせるじゃないか」プロモーションビデオ
- ★「1999」プロモーションビデオ

※本ソフトは、プレイステーション2でプレイ可能ですが、
プレイステーション2のハードウェアに依存する一部の機能/ゲームモードはプレイできません。
MANUFACTURED BY POLYCOMPLEX CORPORATION © POLYCOMPLEX INC.

NOW ON SALE



10.21
ON SALE

開幕まで1日!
あと...

東京ゲームショウ'98秋

開幕前日の 完璧攻略 ガイド!

ハーフエント



- 期日:10月10~11日
(10:00~17:00)
- 場所:幕張メッセ
(1~8ホール・千葉県千葉市)

DA数字で見るTGS

98年の開催以来、通算5回目となる今回のTGS。会場を幕張メッセに移してから開催は、これで3回目である。来場者数は直を追うことに増加しており、'97春には12.1万人、同秋には14万人、前回開催の98春では14.7万人が参加している(すべてビジネスデー含む、3日間の数字)。今回の開催は一般日が2日間ともに休日となるため、前回は上回る来場者数が見込まれる。

TGS'98秋 出張社データ(10月2日現在)

出張社数:92社

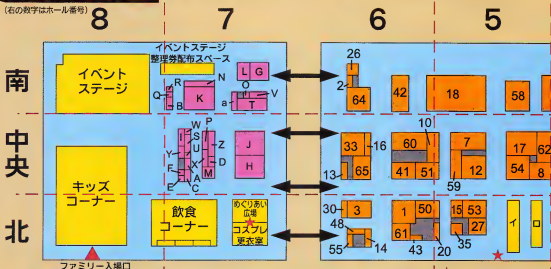
出張タイトル数:約400(内PSは約200)

ついに開幕まであと1日と迫ったTGS'98秋! 今回は開幕前日特集として、4ページの大ボリュームで可能な限り詳細な情報をお伝えしていくぞ。まず、最初にチェックしてほしいのが下に載せた会場MAPだ。広い会場内、どこに目標のブースがあるか、事前にチェックしておくことが大切だぞ。また、明日は忘れずに本誌を携帯して、常に位置を確認しながら効率よく会場を回ろう。また後半2ページでは出展メーカー(P/S限定)の出展タイトル、イベント、配布物を掲載している。こちらでも大いに役立て、明日からのイベントを楽しんでほしい。

会場MAP

(10月2日現在)

(右の数字はホール番号)



★インフォメーション

ブースイベント

すべてのイベントを体験するのは不可能。キミはどのイベントを選ぶ?

こちらにはメカ、ゲームと関連する予定のイベントをピックアップ。各社一様に主力タイトルを中心にした趣向を凝らしたイベントを企画してユーザーの来場を待っている。ステージ、ゲストライブ、ゲーム大会など、その内容は実に多彩。どんなに夢が詰まってるイベントを体験しよう!

●アスキー

……「トゥルーラブストーリー2」オリジナルキャスト大会 トゥルーラブと声優発表会(10・11日 11:00~16:00)……音源コンテローラで対決!「ピーターパン」大会(10・11日 12:30~午後、15:00~夜決)

●アトラス

……「大空戦艦」復讐記念 フラワーチルドレンミニライブ……ゲーム大会……「サウザンドアームズ」スペシャルトークショー(10日 15:50~、11日 14:50~ 成沢王子×伊藤信彦)

●イマジニア

……「デジタルフィギュア イナ」イベント(出演:森島弘子、11日 15:00~16:00 ※参加者の抽選当選はすに終了)

●エクスティング・エンタテインメント

……「ゲームメイト」ライブ抽選会・ゲームショー撮影会(10・11日)……「f」1/2竹浪選手 トーク&ゲーム大会(11日)

●エニックス

……「エニックスエンタテインメント」トークショー(出演:榎本加加子ほか)

●NTT出版

……高橋和生選手 ライブステージ&ゲーム紹介

●NEOインターチャネル

……「FANTASY DEAR」声優トークショー(10日 12:00~14:00/15:30~11日 14:00~16:00)ほか

●OZクラブ

……「Play Garden」コスプレ写真撮影会、ミニコンサート

●カプコン

……「ストリートファイターZERO3」スーパーバトルトーナメント全国大会(11日)

●コエー

……「デストレーガ」ゲーム大会(10・11日 13:00~予選、14:15~決勝)……「ファンジューク」声優トークショー(10日 13:00~14:00 森川智之、11日 13:00~14:00 堀内真雄)

●コナミ

……「みんな★スター」ゲーム大会(10・11日 12:30~14:00 堀内真雄)

●ゲーム

……「みんな★スター」ゲーム大会(10・11日 12:30~14:00 堀内真雄)

●ゲーム

……「みんな★スター」ゲーム大会(10・11日 12:30~14:00 堀内真雄)

●ゲーム

……「みんな★スター」ゲーム大会(10・11日 12:30~14:00 堀内真雄)

●ゲーム

……「みんな★スター」ゲーム大会(10・11日 12:30~14:00 堀内真雄)

●ゲーム

……「みんな★スター」ゲーム大会(10・11日 12:30~14:00 堀内真雄)

●ゲーム

……「みんな★スター」ゲーム大会(10・11日 12:30~14:00 堀内真雄)

ここでしか手に入らないレア物入手しよう!

TGSで目にするグッズの中心は物販コーナーでの販売に移行しつつあるが、体験版の配布やイベントでの参加賞など、各社のブースにも面白いところは多し。とにかく色々なブースに顔を出そう。

●T&Eソフト

……「Sonata」の特別CD-ROM&特製レカを配布

●Blaze & Blade

……「Blaze & Blade Busters」アイテムデータ配布(ただし3ブロックの空き容量があるMCが必要)

●クモ

……「モンスターファーム」の「モンスター」グッズ

●東芝EMI

……「モンスターファーム」の「モンスター」グッズ

●トキナハウス

……「モンスターファーム」の「モンスター」グッズ

●ゲーム

……「モンスターファーム」の「モンスター」グッズ

●ゲーム

……「モンスターファーム」の「モンスター」グッズ

●クリアファイル

……「クリアファイル」を配布

……「クリアファイル」を配布

●バンダイ

……「バンダイ」を配布

……「バンダイ」を配布

……「バンダイ」を配布

……「バンダイ」を配布

……「バンダイ」を配布

……「バンダイ」を配布

……「バンダイ」を配布

……「バンダイ」を配布

TGSはみだし情報

メディアワークスブースでわかるイベントの詳細をお知らせする。声優さんや出演者も豪華なもので、遊びに来てね!

●10月10日(土)

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

……「10月10日(土)」を配布

NTT出版
TGSの
参りを

NEWS STATION

10月9日

衝撃的なニュースが飛び込んできた!
詳しくは3ページ目にGO!! だ!

GOODS
新製品

『ときめき』『b.m.』も登場! コナミの電子TOY!!

コナミが液晶ゲーム等、5タイトルを発表



長編RPG
が発売決定!



ダンジョンクエスト 第1巻 ショアの冒険

主人公ショアは自らの出生の秘密を求めて、ランダムに出現する全3段階のダンジョンを冒険する。仲間であるモンスターはどれもユニーク!

▶11月下旬発売予定 ▶¥1,990(税別)

あのコナミからこれまでにない本格的な携帯型LCD(液晶)ゲームが発売されるぞ!

ついにコナミから携帯型液晶ゲームが発売される! これは従来の携帯型液晶ゲームに、高度なゲーム性やキャラクター性を加えた、まったく新しいタイプのもの。

第1弾となるのは、本格的な探索型ダンジョンRPGをそのまま携帯化した「ダンジョンクエスト」。登場する150種類以上のモンスターは仲間にもすることも可能で、通信機能を使って友だちと交換もできるのだ。続編も4章までの発売が予定されている。

「beatmania」はご存じ大人気DJ・体験ゲームの携帯版。鍵盤の配置システムはそのままで、6曲のメロディーにLED発光の演出などが付いて、小さいながらも侮れないゲームになっているぞ。

「ときめきメモリアル リストゲーム」は藤崎詩織・紅野沙希・館林晃博の3人がそれぞれ随時の中で一緒に生活してくれるリストウォッチだ。ほかにも魅力的な新製品が続々と発売される予定だぞ。

選べる
ナンバーは
6曲

beatmania

▶12月下旬発売予定
▶¥2,980(税別)



時鐘といつも
一緒♡



ときめき
メモリアル
リストゲーム

▶12月下旬発売予定
▶¥7,800(税別)

TOPIC
トピック

「やるドラ」がTVアニメ化! その内容は?

「ラ・ドルーヤ」フジテレビにて10月19日から放映開始

ゲームとTVの新しい進化形。もう一つの「やるドラ」をTVでプレイ!



▲TVは、発売されたばかりのPS版とはひと味違う「サンバギータ」が特撮できるぞ!



▲11月26日発売予定の「雷罰りの花」も放映される予定。そこの意見が番組を左右する!

好評の「やるドラ」シリーズのTV放映化が決定したぞ! 「ラ・ドルーヤ」(後ろから読んでみよう)という番組名で、「サンバギータ」と「雷罰りの花」の2本がテレビオリジナルのストーリーで放映されるのだ。もちろん「やるドラ」だけにただのアニメ化では終わらない。番組では世論調査などでおなじみの「テレنگ」を利用。放映中に案内される電話番号で視聴者の意見を集計し、その結果ももっとも多かった方に後半のストーリーが進むという仕組み。生放送で「やるドラ」を体験できる、まったく新しい形の番組だぞ!

ラ・ドルーヤ

～インタラクティブアニメ～「サンバギータ」/「雷罰りの花」

▶10月19日・10月25日(月・木)25:10～(金)25:45～

▶フジテレビ

※関東地区でのみ放送となります

ほかにもこんなアイテムが!

GBゲッター

赤外線による通信機能付きのゲームボーイ専用ゲーム。3種類の通信信号で色々なメッセージを相手に送って、対戦・交換などの遊びが広がります!

▶12月発売予定 ▶¥2,800(税別)



Banananana

液晶電波を使って、エリア内でメールの送受信ができるペン

なバナナ。最大文字数は40文字。画面裏面には「ペン」のマークが描かれています。いろいろな工夫してみんなでメール通信を楽しもう!

▶12月17日発売予定 ▶¥3,800(税別)

TOPIC
トピック

『桃天』の続編制作が決定♥

「DANCING BLADE かつては戦天使2(仮)」



あの『桃天』の続編が早くも登場!!

コナミの人気AVG「DANCING BLADE かつては戦天使」の続編「～tears of EDEN～(仮)」の発売が決定した。今回の作品テーマは「愛」。前作で好評だった完全デジタル・フルボイス・リアルアニメーションを継承しつつ、さらにスケールアップ! 「世界観」劇と「電音感」編の2本立てで、より感動されるラブ・ストーリーが展開されるのだ。おなじみの桃、お美、キジ、猿吉たちに加え、異国の使者、オカエルや電音4姉妹の少女・乙姫などの新キャラも登場。前作以上のドタバタを楽しもう!

▲前作では50分にも及ぶアニメーションが魅力だったが、「2」ではさらにボリュームアップされたとのこと。



さらにこんな企画も大募集!

～おまけ映像大募集のお知らせ～

前作同様、『桃天2』でも収録する「おまけ映像」の内容をユーザーから大募集している。どんなおまけ映像がほしいかというアイデアをハガキか封書に書いて、以下のあて先まで送ろう。入賞者は、豪華商品が贈られると同時に、最優秀作品の企画は実際にゲームに採用されるのだ! インターネット(<http://www.konami.co.jp/kcet/>)でも受付中だよ。



▲前作にはイラストギャラクシーやCD収録されたアニメ、3D映像などの映像が収録された。

おて先 〒101-0051 東京都千代田区神保町3-25(株) KCE東京PD研究開発室 まで(しめ切りは11月20日・消印有効)

GOODS
新製品

海洋冒険ロマンが甦る!

『青の6号』～VC/LD/DVD・10月25日発売～

最新技術が生んだ驚異の映像!

かつて少年の心を虜にした海洋冒険ロマンコミックが、最新のデジタルCG技術とスタジオの熱意で解やに甦る! OVA『青の6号』は破壊した近未来の地球を舞台に、人類に残された最後のフロンティア海で繰り広げられる闘いと冒険の物語。小澤さとる氏原作の世界観を、フルデジタル映像&ドルビーデジタル音響とより最新の技術でリアルにアニメ化。村田蓮実氏によるキャラクターデザインも大きな魅力なのだ。

青の6号 Vol.1「BLUES」

▶10月25日発売 ▶各¥5,000(税別)

▶パンティビジュアル



▲最新のデジタル映像とドルビーデジタル音響が魅力

シリーズ化決定! さらだ!!

このシリーズは、全4巻になることが決定。Vol.2は来年のリリースになる予定だ。また、サントラCDやゲーム化などの企画も進行中とのこと。今後も目が離せないぞ!

MUSIC
音楽CD

注目の格闘3タイトルがCDに!

カプコン音楽情報

カプコンの人気格闘3作品の世界を深めるCDが登場!



ストリートファイター-ZERO3 オリジナルサウンドトラック

アーケードで稼働中の「ストZERO」シリーズ最新作のサントラが登場。ゲームで使われた曲に加え、ボイス&SE集のボーナスも含む全47トラックを収録。初回特典で各種タトゥーシールの封入されているぞ。

▶発売中 ▶¥2,840(税込) ▶セルビュータ

闘え! キカイオー

カプコン究極のロボット格闘ACT「超鋼戦記キカイオー」の、熱い主題歌シングルCDが早くも発売。完全限定の3,000枚生産なので、売り切れる前に買っておかないで後悔するぞ。往年のロボ魂をたぎらせながら、魂の歌声に聞き惚れるのだ!

▶発売中 ▶¥2,840(税込) ▶セルビュータ



◀AMショーでも話題だった格闘ACT。まもなくアーケードで稼働する大作だ。

私立ジャスティス学園ドラマアルバム

～めわられた太陽学園 熱血教師編～



▲ジャケットイラストも書き下ろしだ。

PS版も大人気の「私立ジャスティス学園」CDドラマ。熱演している声優たちはゲームと同じ配役で、櫻子先生のおやみみメッセージなどボーナストラックも充実。付属特典はドラマの脚本だぞ!

▶発売中 ▶¥2,820(税込) ▶セルビュータ

GOODS
新製品

「R4」完全対応のコントローラ

ナムコ「ジョグコン」 12月発売予定

「R4」などのRCGに最適なコントローラが登場!!

中央のダイヤルに



秘密あり!

▲中央のダイヤル部分の反応力を電気制御で調整できる。これによって運動中のハンドルの重みも調整可能だ。

「R4」に限らず、その用途は無数だぞ!

期待のRCG「R4」の臨場感をより盛り上げる、特製コントローラがナムコから発売されるぞ。家庭用としては初めてハンドルの反力力(抵抗)を再現。ダイヤルの強弱を調整することで、実際に車を運転しているかのようなリアルなドライビング感覚を体感できるのだ。

ジョグコン

▶12月発売予定 ▶価格未定

▶ナムコ

TOPIC
トピック

クリエイターの学校がセミナー開催

モニタリングセミナー 10月18日、11月8日

発売前の新作に触れられ!

ゲームクリエイターの門下生が学ぶデジタルエンタテインメントアカデミーで、今年も「モニタリングセミナー」が開催されるぞ。これは一般のゲームファンも参加可能な実証授業。開発中のゲームに触れ、ゲームの流れから背景・動き・音楽にいたるまで徹底的に理解しようという内容だ。クリエイター志願者にとって

は、メーカーの担当からより具体的な話も聞ける。実りあるイベントなのだ。10/18(日)(10:30～13:00・15:10～)にはアトラスレッドガンバニーが講師のS用大特価「サウザンアームズ」1/8(日)(10:30～13:00・15:10～)にはハイドソンのN64用射撃バーティゲーム「ゲッターズ」が講師として登場されるぞ。詳しくはTEL: 03-5330-2870まで電話しよう。

TOPIC
トピック

『バイオ』最新作はDCで! PSは…!?

ドリームキャスト用ソフト「BIOHAZARD-CODE:Veronica」画面写真真公開



これが
バイオの
最新作だ!

発表された『C』版の正式名称は「バイオハザード-コード:バネリカ」(発売日、価格ともに未定)。DC版の光源処理機能の使用や、背景のフルポリゴン化により、さらに臨場感の増した演出が期待される。あのフレイガどのように動き、活潑なのか? PSユーザーにしてみても気になる所だ。

大ヒットを記録したPS版『2』とも密接な関係が!

カプコンが放つ『バイオハザード』最新作は、11月27日に発売されるセガの「ドリームキャスト(以下、DC)」で登場することが決定した。『2』の配役の大ヒット以降、常に続編の動向が注目されていたビッグタイトルだけに、今回の発表はファンのみならず、ゲーム業界全体を巻き込む大きな話題となることだろう。今号ではその様子をお伝えすることはできないが、10月6日のDCのラインナップ発表会では、すでにビデオ出版の形で画面も公開されているはず。ここでも関係者の反響を呼んでいることは間違いない。

ストーリーは、『2』のエンディングから3カ月後の、南海の孤島にある謎の収容所を舞台に繰り広げられる。主人公は『2』の女性主人公クレアで、兄を捜してヨーロッパへとやって来た彼女が、何者かの手に落ち、収容所に移送されてしまう、といったプロローグ。巧みなストーリー展開も注目される点だ。

▲あのクリスも登場するの? (両画面は『2』のものです)

カプコンに聞く! PS版『バイオ』はどうなるの?

今回の発表で、ますます気になるのは、このDC版「コード:バネリカ」がPSへ移植されることはあるのか、ということ。カプコンに聞いてみると「それは絶対にありません(広瀬・須藤氏)」との返答。PSで『1』、『2』をプレイしてきたユーザーにとっては、この最新作をPSでプレイできないのはやっぱり残念…。しかし、『バ

イオハザード』開発プロデューサーとしておなじみの三上真司氏、そして前述の須藤氏が、お二人とも同様の、こんな嬉しいコメントをくれたのだ。『PSでもちゃんと新しいのを作ります。良い意味で期待を裏切りますから、『バイオ』シリーズを応援してください。』『バイオ』ファンは大いに期待して待つしかない!!

CAMPAIN
キャンペーン

『モンコン』のダンジョンを創ろう!!

電撃ダンジョン大募集のお知らせ



▲『モンコン』にはかわいいモンスターが多数登場する予定だ。

キミの手でレアダンジョンを創ろう!

市販のCDを読み込むことで毎回異なるダンジョンで冒険が楽しめる『モンスタースクプリワールド』(アディティブ・アクター)。このゲームでは特製ダンジョンの名前を大募集しているぞ!! 自分のお気に入りのCD名(例:マイケルジャクソンの「スリラー」)と、そのCDでできるダンジョンの名前(例:死霊の館)を考えて応募しよう。採用されればそのままだに登場。さらに応募者の中から抽選で5名に同社のPSソフトがプレゼントされるのだ!

はみだし 電撃情報ステーション

●「永井豪スーパーロボットシリーズ」が大迫力の映像で魅了! ……11月2日に行われる「東京ファンタマ」がまつり。で、「スーパーロボット大決戦 永井豪漫画家生活30周年記念オリジナル」が開催される。これは、かつて劇場公開された「劇場版マシンガンシリーズ」全7作と、OVAシリーズ「真ゲッターロボ」を一挙に上映するというもの。当日は永井豪先生が来賓ゲストも!! 会場は東京・渋谷パンテオンで、23時開場、23時30分開演の予定。(料金は¥3,500、前売り¥3,000)

●「ドカポン! 怒りの鉄腕」体感版10,000枚プレゼントキャンペーン! ……11月5日発売予定のTBL「ドカポン! 怒りの鉄腕」この体感版が10,000名様にプレゼントされるぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢を明記し、〒113-8691 本郷郵便局私書箱83号「ドカポン! 怒りの鉄腕」体感版プレゼントDPS係まで、11月15日の消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。

●「コーニーが『封神演義』の攻め本第2弾を発売!」…古代中国の神話を題材にしたS-RPG『封神演義』の2冊目の攻め本が発売中だ。この「封神演義 完全攻略マニュアル」では、仲間キャラやアイテムの詳細なデータ、シナリオの攻め本と役立つ情報が満載。既刊の「封神演義 オフィシャルガイド」と併せて活用しよう。

●「イベントや、隠しアイテムの情報をあわせて、ゲームをクリアしたユーザーにもおすめの1冊!」『封神演義 完全攻略マニュアル』は、¥1,400(税別)で好評発売中だ。

3名様プレゼント

この本を抽選で3名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・電話番号を記入して、〒101-8305 (株)メディアワークス・DPS編集部「電撃の巻」係まで送ろう。しめ切りは10月22日(消印有効)だ(発表は発送をもってかえさせていただきます)。

PRESENT
プレゼント

キミにも『世界の果て』が見えるかも!!

少女革命ウテナ「麗麗の冒険」発売中

「ウテナ」の世界を深く理解するための心強い一冊!

この「麗麗の冒険」は人気TVアニメ「少女革命ウテナ」の世界観をわかりやすく紹介する手引き書。全3巻の詳細な解説と、麗麗の冒険を結ぶとする主要スタッフへのインタビューで、内部から「ウテナ」の魅力に迫る! 麗麗の内容に首を傾げていたキミや、より深く味わいたいたウテナもこれで安心だ。KKベストセラーズより発売中。価格は¥1,238(税別)



DC・64DD・PS2 新世紀ハード 襲来

- ◆ 衝撃! あのビッグタイトルが
ドリームキャストに
- ◆ ハードはすでに完成?
PS2完全移行計画の真相
- ◆ 発売延期の64DD
任天堂の逆襲プランに異変?



「東京ゲームショウ
'98秋」

注目ゲーム
81本
キャラクター
85人

電撃王公式ガイドブック

1998年末の
超話題作と
きれいなおねーさんを、
この一冊で先取り

特集 ゲーム業界で仕事がしたい!
◆ ゲームスクール19校完全データ
◆ 人気NO.1職種「企画」になろう!

【気になる対談】 岡本吉起(カプコン)×水口哲也(セガ)

【好評連載】 最強のパソコン

【電撃攻略】 ビートマニア、御神楽少女探偵団

オールラウンド・ゲーム・データマガジン

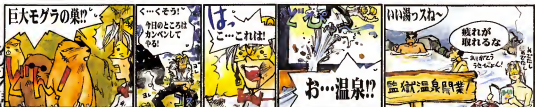
電撃王

11月号 絶賛発売中! 定価:590円



発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ▶ 03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ → <http://www.mediaworks.co.jp/>



電撃PlayStation D11は 付録CD-ROM (10/15発売) ¥980 電撃PlayStation Vol.88は 付録メモリーカードシール (10/23発売) ¥490 どちらも買いのがしちゃ マズイです

というワケで大変なのですが、あせふだして
るだけじゃマズイので整理しないといけません。
まずはDPSの本誌《スケジュール》の
マーク付き。これはいつも通り毎月2冊
発売されます。そして増刊D (★のマーク付
き)。これがなんと毎月1冊発売! つまり
…1カ月に3冊ものDPSが発売されること
になるのです! これはスゴイ! スコすぎ
ですよ? ね? ねっねっ?

- DPS発売スケジュール
- ★10月15日発売 DPS D11 (Vol.87)
 - 10月23日発売 DPS Vol.88
 - 11月13日発売 DPS Vol.89
 - ★11月16日発売 DPS D12 (Vol.90)
 - 11月27日発売 DPS Vol.91
 - 12月11日発売 DPS Vol.92
 - ★12月中旬発売 DPS D13 (Vol.93)
 - 12月25日発売 DPS Vol.94
 - 1月14日発売 DPS Vol.95
 - ★1月中旬発売 DPS D14 (Vol.96)

ランキングステーション

今回の集計期間 9月7日～9月20日

前回は引き続き「メタルギア ソリッド」が売り上げ第1位を獲得！
そして「時MAX2」が第4位で、ROGが久しぶりに上位に登場!!

売り上げ TOP20

前評判 TOP20

読者人気 TOP20

メタルギア ソリッド

ゲームストアで買えるお得な特価の登場
ランク「ビッグボス」を獲得できた!!
■コナミ
■9月3日 ■ACT
■¥5,800 ■115,183

封神演義

新刊や続巻、面白い漫画の出版は、通
常より大きなダメージを与えられそ
■コーエー
■9月10日 ■S・RPG
■¥6,800 ■31,745

SDガンダムGENERATION

手塚氏の機軸が顕著に低く、移転が待ち
てしまうMSは、SF系に倣てみよう。
■バンダイ
■8月6日 ■SLG
■¥6,800 ■30,562

時MAX2

土曜朝7時30分のROG第2弾、ドリフトを
めぐるROGファンなら買いたい。
■アスキー
■9月17日 ■ROG
■¥5,800 ■26,490

Xif'sai

安定して売れている。TVCMも見て、新た
に新しいユーザーも増えるのでは?
■バップ
■8月18日 ■PZG
■¥4,800 ■23,595

6 東京パワフルプロ野球'98開幕版

■コナミ/7月23日/¥26/20,777

7 スターオーシャン セカンドストーリー

■エニックス/7月30日/¥26/20,334

8 シミュレーションRPGシンクロ

■スクウェア/9月17日/¥15,964

9 バイオハザード 2 デュアルショックバージョン

■カプコン/8月6日/¥14,485

10 川のめし釣りー秘境を求めてー

■ソニー/9月20日/¥26/19,508

11 グランツーリスモ

■コナミ/9月11日/¥26/19,741

12 覇王モンスタースガセル フリード&バトル

■コナミ/7月23日/¥26/19,587

13 バトル次元遊撃隊ーユニバース公式公式Vol.3ー

■バンダイ/8月20日/¥26/19,197

14 ガンパール

■コナミ/8月6日/¥15,960

15 影鬼ー剣術編 真蔵ー

■アスキー/7月23日/¥21/19,940

16 神楽少女探偵団

■コナミ/7月23日/¥21/19,940

17 魔法デコッパ伝説ー男一匹馬車道ー

■コナミ/7月23日/¥21/19,940

18 バイオハザード 2 デュアルショックバージョン

■カプコン/8月6日/¥14,485

19 バラバラーバー(ザ・ベスト)

■ソニー/7月17日/¥26/19,508

20 みんなのGOLF

■コナミ/9月7日/¥26/19,741

1 ファイナルファンタジーVII

■スクウェア/9月11日/¥26/15,752

2 ドラゴンクエストVII

■エニックス/9月11日/¥26/15,752

3 テイルズ オフ ファンタジア

■ナムコ/12月12日/¥26/15,752

4 幻想水滸伝II

■コナミ/12月12日/¥26/15,752

5 サンバキータ

■ソニー/10月15日/¥26/15,752

6 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

■バンダイ/全予定/¥26/15,752

7 マール王國の人形指

■日本一ソフトウェア/7月12日/¥26/15,752

8 スレイヤーズわんだばー

■バンプレッド/10月22日/¥26/15,752

9 To Heart

■アタパソフト/全予定/¥26/15,752

10 新世代ロボット戦記 プレイブサーガ

■コナミ/12月12日/¥26/15,752

11 ヲンパイヤ セヴァー EXエディション

■コナミ/11月12日/¥26/15,752

12 ティンコボの不思議なダンジョン2

■スクウェア/12月23日/¥26/15,752

13 スーパーロボット大戦R

■バンプレッド/12月12日/¥26/15,752

14 エリーのアリアーザールブルグの錬金術士2ー

■バンプレッド/全予定/¥26/15,752

15 トルーパーズストーリー2

■アスキー/11月15日/¥26/15,752

16 金スーパーロボット大戦電撃大図録

■バンプレッド/10月23日/¥26/15,752

17 あつめてナイトR大冒険

■コナミ/11月23日/¥26/15,752

18 スーパーヒーロー作戦

■コナミ/9月11日/¥26/15,752

19 R4-RIDGE RACER TYPE4ー

■アスキー/12月12日/¥26/15,752

20 電撃GOI2

■アスキー/12月12日/¥26/15,752

ランキングトピック

各ゲームショップさんの話によると、現在も「メタルギア ソリッド」がダントツで売れている
ようだ。そこで今回は、それ以外のソフトの売れ行き状況を聞いてみた。 [9月28日調べ]

ショップ1 川崎屋(東京都) 新宿一丁目

最近売れているのは「いただきストリート」ゴー
ジャスキング(エニックス)ですね。「ナムコアン
ロジー2」(ナムコ)も、20代後半以降のユーザーさ
んによく売れています。今後発売されるソフトでは、
「サンバキータ」(SCE)や「エクスタシエリティア」
(イマジニア)、「あつめてナイトR大冒険(コナミ)
」などが期待できます。ほかにも「SIMPLE 1500」
シリーズ(カルチュア・パブリッシャー)が、年
末あたりにPSを投入される新規ユーザーさんに、
「Kitty the Kool!! カブキでたのしくおどってね!!」
(イマジニア)が女性ユーザーさんに売れるのではな
いかと期待しています。

ショップ2 ロッパ/八景(阪南市) 主任佐藤様

このころは「いただきストリート」が、よく
売れています。現在は売り切れ中で、入荷待ちとい
う状況です。そのほかでは「時MAX2」(アタパ)
も、なかなか好調ですね。今後発売されるソフトで
は「エクスタシエリティア」や「イカポン! 怒り
の鉄腕」(アスキー・エースエンタテインメント)
が期待できます。12月に発売される「トル
ーパーズストーリー2」も、今から予約が入っている
ので期待しています。そのほか「ユーリアエクス
プレス殺人事件」(エニックス)と「アナザー・マイン
ド」(スクウェア)の2つの実写A・Gがどうなるの
か、気になるところです。



* 本・ウェブおよび「JSDream」は株式会社ニール・エス・ディー・エンターテインメントの登録商標



ギャングウェイ・モンスターズ

10.15 ON SALE 標準價格: ¥5,800 (稅後)

[illegible]

激突、攻撃、パワーアップ!ファンキーなモンスターを使いこなせ!史上初のモンスター育成アクションゲーム!!

音懐かしいヘーゴマのようなマシンに乗ったモンスター達が溢しくぶつかりあう。モンスターには個性あふれる顔ぶれが、全50体以上登場する。さらに、バトルに勝利することでモンスターを育成している楽しみも満載。バトルフィールドも6ステージ用意されている。自分だけのモンスターを育てよう。



初回特典 対戦おてかけセット (V.S. バトル記録手帳&巾着付、5/1)

资料来源:根据《中国统计年鉴》(2006)整理。

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

対応

NEXT 次号予告 ISSUE

次号88号は、ついに発表されるP
DA (仮)の特集&プレゼント!
最近話題のAVGの特集もしち
やって、攻略記事も大充実、メモリ
ーカードシールもついています!!

Coming Soon!

新世代ロボット戦記 プレイサガ/
後夜祭/ストリートファイターZERO
3/エターナルチェーン/マクロスVF
-X2/サンバギータ/ファイナルファ
ンタジーIII/ボボロークほか

電撃
PlayStation Vol.88は
10月23日(金)発売



表紙イラスト●このまきメモリアル
ドラマシリーズvol.3 独立の詩
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グラフィック協力
ロゴデザイン●アザンクレスト(新巻勉也)

インフォメーション

「電撃PS」では、ゲ
ムライターを募集して
います。応募される方
は、①履歴書②ゲーム
紹介文(800文字程度)
を「ライター募集係」
まで送ってください(席
：募集要項は添付しませ
ん)。応募資格は、①素
：最近邦在住で、②18歳
：以上(高校生不可)の方
：です。面接する方への
：を「ライター募集係」
：まで送ってください(席
：ます。

CD-ROM付録付増刊号毎月発売中

D11は、『幻想水滸伝Ⅱ』『T L S 2』『マール
王国の人形姫』『レガリア伝説』など、合計10タ
イトルの体験版が楽しめる豪華2枚組! 秋の
夜長もこれでパッチリ☆



電撃
PlayStation D11 次号D11は10月15日(木)発売

電撃PlayStation Vol.86

1998年10月23日発行 第4巻 第24号 通巻82号

■発行人 柳田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台 1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101-8311 東京都千代田区神田駿河台 2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 国書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

【編集長】渡部雅人
【副編集長】佐藤晴美、倉田一平
(デスク)中野司、藤原茂、千木良博二、藤宮信樹、村松光
【編集】岩崎晴美、梅田雅、松山力夫、高橋健、松崎健太郎、
田島誠、中川大樹、宮田公彦、高橋智也、大山由子、宮下雅史、
完満、宮崎洋平、宮崎義典、森田浩吉、鈴木和寿
【ライター】木内清太郎、中村孝史(C.H.I.)、佐藤裕志、川口
一、清水邦、城田明、佐藤光伸、広瀬純史、中根一樹、森
崎健、藤井幹朗、斎藤直樹、林田あつし、鈴木裕子、西谷英
見(斎藤直樹)、長谷川雅彦、高橋和立、三井一樹、田中弘二、
岩崎幸一、関根隆雄、チョップ、千木良章、川村俊雄、森野
テツオ、片山明雄、大竹雅弘、谷口一茂
【アシスタント】下川優一、飯塚幸正、三輪明彦
(デザイン)斎藤雅也、佐藤健、田中健二、マイクロフ
ッシュ、風間万子、シンプリ、安野美奈子、クヌスコーチ
オ、佐藤一樹、オフィス青空、三上良枝、石丸貴子、ス
ペース・マオ、小島伸祐子、デザインクエスト、お田デザイン
・オフィス、トム、松井快子、ゆず風、コマツヒロノリ、
一画デザイン事務所
【写真】林久平、林克典、江尻正弘、田中修一、牧田優一、
ENTANIA、真下陽

Letters 読者のあて先

〒101-8305
株式会社メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○席
【ホームページアドレス】
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1998 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断転写(コピー)、複
製(転載)を禁じます。本誌誌からの転写を希望される場合、
日本電報通信センター(電話03-3401-9238)に問い合わせる。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

AD INDEX

アスキー	4・5
ウェブシステム	44・45
エクシング	表4
ガイナックス	154
完結	200・201
コーエー	204・208
講談社	85
サン電子	85
秀和システム	6・7
放送社	202
ソニー・ミュージックエンタテインメント	220
タカラ	8

ティーアンドアイソフト	110・111
東京ゲームデザイナー学院	141
日本テレネット	45・47
バンダイ	表2・3
ビービーエス	225
ビクターインタラクティブソフトウェア	226・表3
ブロッコリー	130
ポリドール	209
メディアワークス	50・224
ユークス	126

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王 毎月8日

NINTENDO 64 毎月21日

電撃G's 毎月30日

電撃SATURN 隔週
金曜日

12月	33周年記念ゲーム キッズ	500円	174
12月	ワンダーレック	500円	
12月	スペースバスターゲーム	500円	
12月	毎朝でGO2	500円	
12月	きまぐれ人生ゲーム	500円	
12月	新刊のちいさなGRABE SAGA	500円	
12月	新刊のちいさなGRABE SAGA スライムファンクラブ入会	500円	
12月	おたけだまのふしぎなおたけだま 新刊	500円	
12月	魔法使いになる方法	500円	
12月	ルンパングーリング	500円	
12月	ロードネーター-新 ガイア本誌と一 起	500円	
12月	ゴッパ トレーニングゲーム	500円	
12月	新刊のちいさなGRABE SAGA	500円	
12月	電車に「引き」を乗せようという話	500円	
12月	12月1日: ぶらぶら 免許持ち	500円	
12月	ターニングポイント	500円	
12月	マール王国の伝説	500円	
12月	Hello Kitty white Present	500円	
12月	サイレントメロウズ-お祭りの魔天使-	500円	
12月	スーパー-ロケット大騒動	500円	
12月	サファリズ-野生動物のメロウズ	500円	
12月	シジリアバージョンⅡ	500円	
12月	ミラーナフェスティバル	500円	
12月	100万回タイムスリップ	500円	

●年内予定のソフト

[illegible]

●冬予定のソフト

★	★ To Heart	アキラ・アサ
★	★ TANK SIMULATOR(後)	アキラ・アサ
★	★ 魔界王リリコン	アキラ・アサ
★	★ UFO	アキラ・アサ
★	★ 想ふエロゲン	アキラ・アサ
★	★ リングライフ	アキラ・アサ
★	★ Pixy Garden	アキラ・アサ
★	★ 空想世紀	アキラ・アサ
★	★ 天下一	アキラ・アサ
★	★ バルムスリーグス 大運動会編	アキラ・アサ
★	★ FAVORITE DEAR!イデイルの	アキラ・アサ
★	★ Little Lovers Shie de asiano	アキラ・アサ
★	★ 私達の♡Cinema Fantasia	アキラ・アサ
★	★ ブルムイ ガルムイ	アキラ・アサ
★	★ パーバーバーガー 2 (前)	アキラ・アサ
★	★ ファンタジー 天宮の楽園	アキラ・アサ
★	★ カリコ 3 羽鳥の心	アキラ・アサ
★	★ ファイルファンタジー	アキラ・アサ
★	★ オアシスの近所	アキラ・アサ
★	★ ココロ・モリタグリーニ	アキラ・アサ
★	★ リーダーズ	アキラ・アサ

[illegible]

●99年予定のソフト

1	1月	ちびまるまろ 劇場版第3弾-GO-GOスカパー-	映画館/BS MUSIC 24/TBS
2	1月	モンスターストライプワールド	アニメ/BSフジ/フジテレビ
3	1月	型サラン小女中篇 音楽愛好会	アニメ/BS MUSIC 24/TBS
4	1月	快刀乱麻 殺	アニメ/BS MUSIC 24
5	1月	アトムと怪 コナンとミシェル	ガクラン MUSIC 24
6	1月	真実平口	真実/BS MUSIC 24
7	1月	サイコメーター(上)	真実/BS MUSIC 24/AN
8	1月	つんく☆セッション ベーダー	真実/BS MUSIC 24/STB
9	1月	OSMP FREEZE/スノー フリー	真実/BS MUSIC 24

1	歌 恋はかなたの1999年へようこそ! 恋はかなたへ	ナナメ	
2	歌 ワンワンディアリー(原)	AKMC	18
3	歌 THE ビストロ	スズキ・マサユキ	18
4	歌 MTD KIDS	スズキ・マサユキ	18
5	歌 サガ フロアダンスⅡ	スズキ・マサユキ	18
6	歌 チェロビ レーシング・ロケット・ロケット	スズキ・マサユキ	18
7	歌 新装版おとこ かなたの1999年へようこそ!	スズキ・マサユキ	18
8	歌 新装版おとこ かなたの1999年へようこそ! 新装版	スズキ・マサユキ	18
9	歌 レスト・トゥナイト(原)	スズキ・マサユキ	18
10	歌 L5季節 A place of memories	スズキ・マサユキ	18
11	歌 恋はかなたへようこそ!	スズキ・マサユキ	18
12	歌 パス・バイ(原)	スズキ・マサユキ	18
13	歌 ミニオン・ダンス	スズキ・マサユキ	18
14	歌 PATLABOR the GAME	スズキ・マサユキ	18
15	歌 DEVIDERION	スズキ・マサユキ	18
16	歌 パール・シティ・ナイト	スズキ・マサユキ	18
17	歌 アンダー・モートの恋と2(原)	スズキ・マサユキ	18
18	歌 ドラゴン・クエスト	スズキ・マサユキ	18
19	歌 オアシス・ロード	スズキ・マサユキ	18
20	歌 フォー・ロード・3と 時の旅	スズキ・マサユキ	18
21	歌 おめざせ恋	スズキ・マサユキ	18
22	歌 ユニオン・プレイ	スズキ・マサユキ	18
23	歌 フォー・ロード	スズキ・マサユキ	18
24	歌 ウェル・カム・トゥ・ザ・ランド・オブ・ザ・ドラゴン	スズキ・マサユキ	18

●発売日未定のソフ

★ 米国 ジェイ・エム・エール・モデル	1980年	米国
★ 米国 White Diamond(白のダイヤモンド)	1980年	米国
★ 米国 スパッキンズ・ブラス	1980年	米国
★ 米国 480MHz -Analog Synthesizer The Digital Link-	1980年	米国
★ 米国 一歩先を走る - 月夜の戦士	1980年	米国
★ 米国 W(3)組	1980年	米国
★ 米国 トゥームレイダーⅡ	1980年	米国
★ 米国 Pop'n TANKS	1980年	米国
★ 米国 ミニエディター? 多岐な道へ	1980年	米国
★ 米国 TIGER HUNTER VS PGA TOUR GOLF	1980年	米国
★ 米国 七つの秘剣 秘剣の秘剣	1980年	米国
★ 米国 アドヴァンス・アスレチック	1980年	米国
★ 米国 がんばりてえ! がんばりてえ! がんばりてえ!	1980年	米国
★ 米国 コントラ・レジェンズ・オブ・ウォー	1980年	米国
★ 米国 SILENT HILL	1980年	米国
★ 米国 ジャー・ジュー・ゼルの大冒険	1980年	米国
★ 米国 とある奇妙な冒険記① (18)	1980年	米国
★ 米国 よしもと新巻鮎子編	1980年	米国
★ 米国 舞臺の雄飛 舞臺の雄飛	1980年	米国
★ 米国 Quadrader another progress	1980年	米国
★ 米国 シュー・スー・2-3 (18)	1980年	米国
★ 米国 オメガゴースト	1980年	米国
★ 米国 ハーミッド・バーバット・とある奇妙な冒険記② (18)	1980年	米国
★ 米国 パラバット (18)	1980年	米国
★ 米国 ワンダーランド・3000マイル・ストリート	1980年	米国
★ 米国 探検神時三編 (18)	1980年	米国
★ 米国 探検神時三編(3)WIDE IN	1980年	米国
★ 米国 マルティン・ロブ + 1	1980年	米国
★ 米国 スピークン・ター	1980年	米国
★ 米国 トリカ(18)	1980年	米国
★ 米国 ウーネ・ズー	1980年	米国
★ 米国 3Dプレイステーション・デニング	1980年	米国
★ 米国 ガンエン・ゲーム	1980年	米国
★ 米国 手裏でタビタス・マイン・ジェイル	1980年	米国
★ 米国 ドココ・フュー	1980年	米国
★ 米国 リーディング・ジョーカー③	1980年	米国
★ 米国 アーム・ド・ファイター	1980年	米国
★ 米国 リアル・ロケット・戦艦	1980年	米国
★ 米国 クロウダー・3	1980年	米国



ずっと、もっと、一緒にいたい...

ミニゲームやムービー、おまけヴォイスをはじめ、今回新たに用意されたサイドストーリーや未発表シナリオなど、悠久ワールドの見えなかった側面にも大接近!

Vol.1・Vol.2の2本だてでコレクターズ・ディスク登場!



悠久幻想曲 ensemble

東京ゲームショウに
メディアワークスは
ブース出展しています。

12月10日発売予定

予価 各3,800円(税別)

注意!

初編Plus分の許可関連生産、予約された際が確実です。



- ① サイドストーリー (新規制作シナリオ＆フルボイス)
- ② 未発表シナリオ (音声あり)
- ③ キャラクター紹介 (キャラ同士が音声で紹介)
- ④ エンフィールドMAP
- ⑤ 大武闘会 (各悠久キャラに加え「悠久幻想曲2nd Album」で育てたキャラもエントリー可)
- ⑥ 夜鳴鳥雑貨店 (ビジュアル、おまけヴォイス、ムービーetc.をGET!)
- ⑦ ギャラリー (夜鳴鳥雑貨店での購入商品を鑑賞)



MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田船町1-6 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 062-772-7063 URL <http://www.media-works.co.jp/>

©1998 Strategic Many / Media Works Inc. 本ソフトは17歳以上の方のみにプレイすることを推奨します。 18歳未満の児童のプレイは保護者の同意を得る必要があります。 本ソフトはコンピュータゲームソフトとして登録されています。

続編 悠久幻想曲 ensemble vol.2
1999年2月発売予定!!



東京ゲームショウ'98秋

会場: 幕張メッセ(日本コンベンションセンター) 展示ホール1~8

開催日: 10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00~17:00

主催: 社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA) 後援: 通商産業省

同時期に主催プレイガイドで
前売券好評発売中

●前売券: 一般 1,000円
●当日券: 一般 1,200円
一般・中学生以上(小学生以下入場無料)
お断り: 10月12日(東京ゲームショウ)イベント事務局 TEL 03-3581-1421





映画では見られない闘いがある。

STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI

1998, 9, 23 ON SALE!!

「スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ」

3D対戦ACT 1~2人用 5,800円(税別)

スター・ウォーズの人気キャラクターたちが、3D対戦格闘ゲームで激突。
反乱同盟軍VS帝国軍はもちろん、ルークとハン・ソロが火花をちらす闘いも、
さらに伝説的格闘術の使い手も登場。技と技のぶつかり合いが、いま銀河を熱す。



画面は縦向きのものです。



第二作だって、あんなに楽しい
ルーク・スカイウォーカーのスター・ウォーズ・シリーズ
スター・ウォーズ
レベラタリウムII
スター・ウォーズ
タークフォーズ



闘うものだけが、このチャンスを手に行ける。
Get! THE STAR WARSキャンペーン実施中
9月23日~11月30日

パッケージに同梱のアンケートハガキに記入の上、下記の中から
ご希望の賞品を1点を選び、を付けて下さい。抽、当選の発表は別途をもってかえさせていただきます。
抽選により商品が変更になる場合があります。



A賞

ダース・ベイダー リーベラタリウム
スライウォーカー-S等



B賞

ライトセーバーレプリカ
98円



C賞

限定版オリジナル
テレホンカード 2000枚

抽選は抽選日付 株式会社ヤマトTEL:03-3805-8211





校長先生! 良い学校を



建物が立派な学校? 設備が豪華な学校? 進学率が高い学校? スポーツが強い学校?

良い学校とはなにか? それは、校長先生であるアナタが決める事です。

このゲームなら、校長先生になって、アナタ自身の理想の学校づくりができます。

建設・経営・育成の3大要素が凝縮された、シミュレーション・ゲームの決定版!



教室内での状況を見る
「クローズアップ画面」で先生や
生徒とコミュニケーション!



自分自身のオリジナル
校舎がデザインできる
「校舎エディタ」!



四季折々のイベントが
なんと! 130種以上発生
校長先生は大忙し!



親切熱心な教員先生が、
ゲームの進め方を
アドバイスしてくれます!

プレイの基本はわかりやすいアイコン選択式なので、初心者でも簡単操作でプレイできます!

12月上旬発売予定

標準価格 5,800円(税抜)

ボク達のために、 つくってください!



校長先生ナリキリ・シミュレーション

学校 を つくろう!! 2

郵便はがき

希望のプレゼントの番号は

おそれいりませんが
50円分の切手を
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1-8 東京YWCA会館PlayStation プレゼント
Vol.86係

〒				-					ここにはなにも 書かないでください。	
住	都 道									
所	府 県									
	TEL		()							
氏	ふりがな						生 年	年 (西暦)	月	日
名							男・女	月 日	1 9	
職	①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職 ⑰その他									

[1]				[2]		
[3]				[4]		
[5]				[6]		
[7]				[8]		
[9]					[10]	
[11]						枚
[12]						
[13]		本	[14]		[15]	
[16]	本		本		本	
[17]						
[18]		[19]				
[20]						

キリトリ線

キリトリ線

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

